ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS
2th EDITION

ВИКИНГИ

ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

Авторы

Автор руководства: David «Zeb» Cook
Редактор: Newton Ewell
Художник: Ned Dameron
Картография: David C. Sutherland III
Подбор шрифтов: Angelika Lokotz, Tracey Zamagne
1991(c) TSR Inc.
TSR 9322

Русская Версия

Перевод: Mr.Garret
2008 (c) Eternal Order
MHT021

ЧАСТЬ 1. ВВЕДЕНИЕ

МИФЫ О ВИКИНГАХ

Большинство из нас выросло на книгах и фильмах, которые показывают викингов в облике мифологических персонажей. Викингская мифология создавалась в течение десятилетий, и вы могли почерпнуть ее из грандиозных опер Рихарда Вагнера или разномастных Голливудских постановок. Естественно, настоящие викинги не имели ничего общество с тем театрализованным представлением о них, что дожило до настоящего времени. Для того, чтобы наша мрачная средневековая сага не превратилась в повествование о Принце Вэлиэнте или Багзе Бани крепко-накрепко запомните какие вещи являются выдумкой, а какие нет. Итак, начнем по порядку.

Викинги занимались грабежом и разбоем. Никто не будет спорить с тем, что часть викингов действительно так и делала. Однако, далеко не каждый житель севера был яростным воином или убийцей. Среди людей Скандинавии были короли, ярлы, фермеры, кораблестроители, поэты, кузнецы, священники, купцы и даже музыканты. Фактически «Викингами» назывались только те северяне, которые променяли мирную жизнь на жизнь воина и тем самым выпали из обычного скандинавского социума. Однако, в этой книги мы будем применять термин «Викинг» ко всем скандинавам без исключения.

Викинги были кровожадными язычниками. Эра Вингов началась в 800 Н.Э, когда в Скандинавии никто слыхом не слыхивал о христианстве. К концу эпохи большая часть северных народов приняла новую веру. Язычники были убиты, уничтожены или насильно крещены. Кто тут сказал о кровожадности…

Все викинги невежественные дикари. Народы, живущие рядом с викингами, считали героев нашей книги дикарями. Однако, в действительности северяне имели потрясающую культуру, фундаментальным элементом которой были саги и грандиозные поэмы. Викинги практиковали принципы демократического правления страной еще во времена Темных Веков. Их корабли были красивы и с точки зрения технологии превосходили собой суда других народов. Викинги строили города, правили в дальних землях и предпринимали опасные морские путешествия к краю известного мира.

Викинги носили рогатые шлемы. Вы не поверите, но это тоже миф.

ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Данная книга не просто описывает Викингов в фэнтази окружении. Она является источником материала о настоящих викингах. Используя данное приложение, как рабочий инструмент, игроки и мастер могут инициировать кампанию, рассказывающую о реальных, исторических викингах!

Читатель, взявший в руки данную книгу, сможет составить представление о Скандинавии 10 века. Игроки, проникшие в нее своим пытливым взглядом, смогут взять себе роли воинов, исследователей, скальдов или бардов. Используя данную книгу, мастер сможет создать свою собственную сага или сказание.

Впрочем, на классических персонажах фэнтази свет клином не сошелся. В книге будут описаны рунические маги, берсеркеры и даже существа, рожденные троллями. Путешествуя по миру Скандинавии, персонаж сможет столкнуться с умными гигантами, магически подкованными дварфами, прекрасными валькириями, смертоносными берсерками, жутковатыми морскими гигантшами, коварными волшебниками и, конечно же, мифическими драконами. Более того, персонажи могут отправиться в опасные путешествия за свинцовые пространства холодного Северного моря. Они смогут посетить

землю за приделами мира. Мирквуд, который отделяет царство людей от царства богов. Йотунхайм – землю гигантов и даже величественные хоромы Богов.
Ну и, кроме того, не стоит забывать, что данная книга способна помочь в воссоздании тех северян, что живут в других сеттингах. В частности, викингские племена можно встретить в таких мирах, как *FORGOTTEN REALMS, GRAYHAWK и DRAGONLANCE (естественно, свои викинги обитают в BIRTHRIGHT – прим. авт).* Отдельная глава, расположенная в самом конце приложения, рассказывает о том, как ДМ может встроить викингов в свой собственный мир.

ИТАК, НАЧНЕМ

Первая часть книги рассказывает об истории викингов. Авторы рассмотрят период с 800 по 1100 Н.Э. Мы опишем основных исторических личностей этого времени, а также расскажем о событиях и тенденциях данной эпохи. Игроки, знакомые с данным временным отрезком, могут пропустить первую главу, так как вряд ли откроют для себя что-то новое. Естественно, прочитав данную часть книги, вы не станете экспертом по Скандинавии, но все-таки получите относительно полную информацию об исторических реалиях северных земель.
Перед тем как продолжить чтение, Мастер должен будет решить, какой тип кампании будет представлен в его играх. Материал, находящий в книге, по большей части относится к реальной Скандинавии, но ДМ может легко преобразовать его к фэнтази виду и населить страну магией, гигантами и троллями.
Определившись с типом игры, мастер сможет продолжить чтение, записывая в блокнот необходимые факты и статистику. Стоит отметить, что сведения необходимые игроку располагаются в первой половине книги. Во второй половине нашего труда содержится материал необходимый ДМ-у, а также факты и детали, касающиеся настоящей Скандинавии. В принципе, читать главы книги можно в любом порядке. Они не зависят друг от друга.
Кроме того, изучая книгу, не забывайте поглядывать на цветную карту мира, которая приложена к тексту. Она адекватно отображает викингский взгляд на окружающую реальность. В том случае, если мастер решит объединить данный источник информации с другими сеттингами, то приложение будет инструментом, заполняющим пробелы в базовой книге правил.

ВИКИНГИ И AD&D 2TH EDITION

Данная книга ориентирована на свод правил AD&D 2th Edition. Как вы понимаете, AD&D отражает реальность фантастического мира и не имеет ничего общего с «объективной реальностью». По этой причине нам пришлось модифицировать базовые права AD&D и наложить на них отдельные запреты (в частности в книге нет четко выраженных представителей класса Священник(Cleric)). В том случае, если между базовой книгой игрока и материалом, представленным в Викинг-приложении будет найдено противоречие, то правила указанные в приложении имеют больший приоритет.
Если же ваша кампания имеет больше фантастических черт, чем исторических, то возможно, статические описания данной книги вам не понадобятся, но пригодится материал, находящийся в Players Handbook.

ЧАСТЬ 2. КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ ВИКИНГОВ

789: В дни правления короля Беортрика увидели люди три первых корабля, приплывших из Хорталанда. Наместник храбро отправился на встречу со странными людьми, не зная, кем они являются в действительности. Северяне не стали говорить с пришельцем и не пошли в королевский дворец. Они просто убили наместника своими мечами! Вот что сделали первые Даны, ступившие на Английские берега.

Англо-Саксонские хроники

Именно так, кровью и насилием заявила о себе новая сила, появившаяся в Северных землях. Так заявили о себе Викинги – гроза и ужас Северной Европы времен темных веков. В течение следующих трех столетий, викинги покидали берега Скандинавии и отправлялись в странствия для того, чтобы грабить, открывать новые земли и исследовать холодные угрюмые пределы Атлантики. К концу темных веков, о викингах слышали на всем пространстве обжитой земли – от Константинополя до далекого Виннланда.

НАЧАЛО ЭКСПАНСИИ

Как мы уже писали ранее, данная глава представляет собой краткий обзор викингской истории. Это не историческое исследование, а значит, мы могли позволить себе некоторые неточности. Игроки и мастера, склоняющиеся к тотальному реализму, могут обратить внимание на библиографический указатель, который мы привели в приложении.

Несмотря на то, что Скандинавы жили в своей холодней, скалистой земле с незапамятных времен, их явление миру произошло лишь в 9-ом веке новой эры. Неподготовленная к подобному натиску Европа содрогнулась от викингских рейдов. Вытянутые драккары северян появлялись у берегов Англии, Шотландии, Ирландии и Франции. Первый удар викингов пришелся по богатым христианским монастырям Линдисфарне, острову Иона и Ярроу. Вскоре, атакам стали подвергаться портовые города, и даже области, находящиеся внутри материка.

Северяне отправлялись в поход из Дании, Норвегии и Швеции. Сами себя налетчики звали викингами, но во Франции они были известны, как норманны, Англо-Саксонцы именовали их данами. Германцы называли их аскоманни, тогда как Ирландцы говорили о них, не иначе, как о фингаилл, даб-гаилл или лохланах. Арабы звали викингов мадьюс, Славяне – народом русов, Греки – росами, а финны руотсами.

Удары викингов были страшны и разрушительны, поскольку Европа была слаба и раздроблена. Лишь некоторые земли смогли отбить натиск захватчиков. Большая часть территорий была захвачена, ограблена или опустошена. Обитатели несчастных земель могли надеяться лишь на то, что викинги никогда более не вернутся к их берегам. Впрочем, отступные лишь больше раззадоривали викингов. Захватчики снова и снова приходили из-за моря, требуя все больших сумм для протекции. В конце-концов, опять проливалась кровь.

Что касается Англии, то во время Темных Веков это королевство находилось в состоянии феодальной раздробленности. Короли Уэссекса, Мерсии и Нортумбрии постоянно воевали друг с другом и, конечно же, по отдельности не могли дать отпор тем, кто пришел из-за моря.

Ирландия тоже не смогла постоять за себя, поскольку на ее территории царил полный хаос. Остров был разделен между крохотными владениями множества королей. Сгорая от ненависти друг к другу, Ирландцы прозевали страшную угрозу и были буквально отброшены от морского побережья.

Шотландия – холодная, горная земля, страдал от постоянных схваток между вождями и кланами. Викинги не обращали на этот регион особого внимания из-за его чрезвычайной

бедности и старались обходить его стороной, направляясь к более богатым городам Европы.
Франкская Империя Карла Великого (нынешняя Франция и Германии) также не остались в стороне от внимания Северных людей. Карл Великий сумел отразить первый натиск и до самого последнего момента защищал свои берега от Викингов. Однако, после смерти короля (она произошла в 814 году), империю охватил хаос. Между сыновьями императора началась распря и о берегах конечно же забыли. В 835 году Северяне нанесли сокрушительный удар, которому последователи Карла Великого ничего противопоставить не смогли.
Земли, находящиеся к востоку, не имели централизованного правления. Финны и Славяне, несмотря на все свое упрямство, далеко не всегда могли отбить натиск северных пришельцев. В конце-концов, викинги смогли установить на восточных территориях непосредственное правление и, впоследствии, стали основателями новых сильных королевств.
Что касается Византии, то в 9-ом веке Н.Э. это государство было одной из сильнейших империи в мире. По большей части Византия проводила экспансию на юг, и безуспешно пыталась противодействовать волне Арабского завоевания. Однако, несмотря на все старания византийцев Африка, Ближний восток и часть Испании оказались в руках Арабов. С севера на империю продолжали давить молодые славянские племена, которые еще больше усложняли положение второго Рима. Пытаясь вернуться в границы Западной римской империи, Византия сражалась в Италии, на Балканах и вдоль персидской границы. Ее армия опиралась на наемников, в том числе и на Викингов, которые смогли проникнуть в эти далекие земли.
Арабы, к 9-ому веку были на вершине своего могущества. Их территории простиралась от Испании до Кавказа. Но даже этот далекий восточный народ слышал о Викингах и их нордической ярости.

НАЛЕТЧИКИ
После кровавых набегов на берега Англии, Ирландии и Шотландии, северяне успокоились на несколько десятилетий. Конечно, они продолжали тревожить берега Франкского королевства, но делали это с меньшей интенсивностью. Большая часть новых вторжений была отбита, а те, что завершились удачей, принесли не так уж и много добычи.
В Ирландии ситуация сложилась прямо противоположным образом. Некоторые ирландские короли обратили свое оружие против захватчиков, тогда как другие прямо поддержали их. В конечном итоге, северяне захватили Дублин и посадили на трон своего короля.
В 830 году атаки возобновились с новой силой. Мрачные силуэты викингских кораблей с завидной регулярностью стали выныривать их холодных туманов Северного моря. Дорштадт, Шеппи, Конно, Кент, Антверпен, Руан, Париж и Гамбург были ограблены и преданы огню. Именно в это время во Франции зародилась поговорка – «От гнева норманнов защити нас Господь». Начиная с 860 года, северяне обнаглели настолько, что начали оставаться на зиму в захваченных городах!
С 865 года Н.Э. нападения викингов вошли в новую фазу. В этот год викингские вожди Хафданн, Урри и Ивар Бескостный высадились на восточном побережье Англии. Согласно преданию, они хотели отомстить за своих отцов. В том числе и за смерть Рагнара Лодброка, которого король Нортумбрии бросил в яму с волками. По этой причине, братья не просто ушли в рейд. Они целенаправленно разграбили Йорк и с невероятно жестокостью завоевали Нортумбрию и Мерсию. Викинги пришли в Англию, чтобы остаться в ней навсегда!

ЗАВОЕВАТЕЛИ

К концу 9-го века, викингские рейды сменились чередой северных завоеваний. Для Данов главной целью была западная и центральная Англия. К этому времени Нортумбрия и восточная Англия находились под властью захватчиков и под гнетом их законов (следы этого завоевания до сих пор сохранились в названиях локаций и населенных пунктов, которые можно встретить на восточном побережье Британии). Короли Уэссекса также были в зависимости от северян, поскольку у них не было сил для того, чтобы отбиться от враждебного натиска. Для того, чтобы сохранить свои земли в неприкосновенности они были вынуждены платить отступные – Данегелд. Естественно, каждый год сумма денег возрастала. Впрочем, выбор был прост – или платить или страдать от налетов, так что большинство королей выбирало из двух альтернатив первую.

Кроме Англии, Викинги пытались взять под свой контроль Уэльс и Шотландию. Вылазки на территорию Франции завершились победоносным взятием Парижа, а также полным контролем северян над нижней Сеной (Руан, Байё). В конце-концов, в 911 году, Франкский король отказался от всех притязаний на оккупированные северянами территории. В результате викинг Роло основал новое королевство – Нормандию.

Тем временем Шведские викинги устремились на восток. Высадившись на территории Финнов они основали первые поселения. Потом викинги начали спускаться по великим полноводным рекам Гардарики (так северяне называли Русь). Начав свое путешествие от Старой Ладоги они добрались аж до Великого Новгорода. Здесь они обосновались в качестве новых правителей. Другие варяги пошли по Двине вниз и начали править Киевом. Поскольку в те времена варяжские воины-купцы были известны под именем Рус, их новая земля получила название Россия. Проникнув далеко на юг, северяне в конце концов вышли к Черному и Каспийскому морю, после чего вступили в торговые отношения с Арабами. Мощь северян возросла настолько, что даже Императоры Византии с ужасом думали об их появлении в своих водах.

ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Пока одни викинги занимались завоеваниями, другие искали новые земли для своих поселений. К северу от берегов Шотландии викинги обнаружили Шетландские и Оркнейские острова. Добравшись до Фарерских островов, северяне уничтожили находящихся там ирландских монахов и основали собственную колонию. В 860 году викинги устремились еще дальше на запад и были вынуждены начать зимовку на берегу огромного острова, который впоследствии был назван Исландией. Впрочем, интерес викингов к этой территории проснулся только к 870 году, когда на острове стали появляться первые колонии.

К этому времени викинги, недовольные правлением короля Гарольда, стали все чаще и чаще покидать Швецию, дабы осесть в далеких землях, куда не могла достать тяжелая длань их правителя.

ПАУЗА В ЗАВОЕВАНИЯХ

Примерно в середине 10-го века на северных территориях наступил неожиданный мир. Северяне удовлетворились размером своих владений и прекратили экспансию. Эпоха рейдов и завоеваний завершилась. Викинги лишь пытались удержать то, что ранее было ими завоевано. По берегам языческой Скандинавии стала распространяться новое религиозное учение – христианство. Таким образом, примерно с 980 года на северном побережье Европы установился период временного затишья.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Однако, перерыв был не долог. Накопив новый пассионарный заряд, северяне обрушились на Европу с новой, небывалой ранее силой. Очередная волна завоевателей атаковала Англию. В Ирландии же, наоборот, великий король Брайн Бору начал долгий процесс

вытеснения викингов с острова. Несмотря на то, что стальная хватка северян была разжата в битве при Клонтарфе (1014 год) процесс изгнания растянулся более чем на 100 лет!
В Англии же успех остался за викингами. Гаральд Синезубый, король Дании, вместе со своим сыном Свеном Вилобородым укрепились на английском побережье столь крепко, что сын Свена – Кнут разгромил противника в битве при Ашингтоне и, в конце концов, стал английским королем.
Вскоре после этого, Дания и Норвегия также стали частью его владений. Таким образом, Англия и Скандинавия впервые стали частью единой империи.
Что касается Исландии, то там также произошли серьезные перемены. Эйрик Рыжий, изгнаний из колонии соплеменниками, устремился на запад для того, чтобы достичь новой земли, которую моряк Гунн-Бьёрн достиг более 60 лет назад. В середине 80-ых годов десятого века, викинги достигли западной оконечности Северной Америки.
Обосновавшись на побережье нового континента, викинги постарались провести свою экспансию еще дальше на запад. Вторая экспедиция викингов под командованием Бьярна Херольфсона хоть и добралась до Америки, но повернула назад. Бьярн просто не поверил, что эта холодная территория и является тем самым Гринладом, к которому с такой настойчивостью стремился Эрик Рыжий. Третью экспедицию предпринял Лейф Эрриксон – сын Эйрика Рыжего. Он добрался до берегов нового континента и основал еще одну колонию. Однако, исконные обитатели неведомой земли не особенно обрадовались появлению северян. В последствии все колонии викингов на территории Америки были уничтожены индейцами.

КОЛЛАПС

Эпоха викингов медленно, но неуклонно подходила к концу. После смерти короля Кнута, скандинавская империя начала разваливаться и вновь разделилась на отдельные страны. Помимо этого, на север стало активно воздействовать христианство, которое кардинальным образом изменило взгляд викингских правителей на мир. Пока одни христиане убивали других христиан в пределах франкской империи, Норманны избавлялись от своего языческого наследия. Они забыли о религии предков, забросили плавания и отказались от рейдов. Американские и Гренландские колонии, отделенные от Скандинавии бескрайними пространствами ледяных морей, оказались в изоляции и вымерли от голода. Удержалась лишь одна небольшая колония северян в Исландии.
Последнее великое деяние северян свершилось в 1066 году. В этот год Норвежский король Гарольд Хардради высадился в Англии для того, чтобы завоевать британский трон. Однако, защитники острова были готовы к вторжению. Король Гарольд II собрал армию и встретил захватчиков у Стэмфордского моста.
В результате сражения викинги потерпели поражение и навсегда покинули Англию. Однако и победители не долго праздновали свой успех. Гарольд II погиб в битве при Гастингсе, по ходу которой герцог Вильгельм Нормандский (известный ныне, как Вильгельм Завоеватель) установил контроль над Англией.
Грандиозная эпоха викингов подошла к своему концу.

ДАТИРОВАННАЯ ИСТОРИЯ ВИКИНГОВ

Несколькими абзацами ниже приведена датированная история викингов. Мы упомянули в ней все наиболее важные событиях, касающиеся викингов и тех государств, что были связаны с севером средневековой Европы. Подсвеченные части таблицы показывают те временные отрезки, которые лучше всего подходят для ведения викингской кампании. К примеру, таким цветом отмечен период с 830 по 950 год Нашей Эры. Следующие 30 лет, наоборот не были отмечены ничем особо примечательным, и поэтому ведения кампании в эти годы не предложит игрокам никаких особенных подвигов.

РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРОЧТЕНИЮ

Как мы уже писали ранее, наш исторический очерк рассказывает лишь об основных фактах викингской истории. Если вы хотите прочитать серьезный рассказ об эпохе северных завоеваний, то вам надо взглянуть на нижепредставленные книги и саги. Названия источников мы приводим на английском, так как некоторые произведения до сих пор не были переведены на русский язык.

Brent Peter, The Viking Saga – Отличная книга для начинающего игрока, которая описывает основные события, произошедшие в эпоху Викингских завоеваний.

Graham-Campbell, James, The Viking World – Книга изобилует цветными иллюстрациями, картами и диаграммами. Произведение описывает эпоху Викингов, а также обычаи и обряды северного народа.

Heath Ian, The Vikings – Книга входит в серию Osprey Elite и выходила на русском языке. В первую очередь представляет интерес для варгеймеров и детально описывает оружие викингов и их доспехи. Определенный интерес представляют мастерски выполненные цветные иллюстрации.

Jones Gwyn, A History of the Vikings – Выходила на русском языке. Серьезно написанная история викингов, представляющая интерес для исследователей и ученых.

Pollington Stephen, The Warrior's Way – Большая красочная книга, обрисовывающая битву при Малдоне. Может быть использована как источник, описывающий жизнь викингов на территории Англии.

Simpson Jacqueline, Everyday Life in the Viking Age – Выходила на русском языке. Произведение представляет собой описание обычной жизни обычного викинга. В книге можно найти дополнительные детали о пище, одежде, семье искусстве и обществе викингов.

Следующие произведения являются сагами, которые были созданы самими скандинавами или иноземцами, жившими во времена Темных Веков. Некоторые из саг пытаются описывать исторические события, тогда как другие просто рассказывают о приключениях отдельных героев.

По всей видимости, саги являются идеальным источником вдохновения (не только для викингских кампаний), но начинающие читатели могут потерять нить повествования запутавшись в необычном слоге. Таким образом, данные тексты имеет смысл читать лишь после ознакомления с историческими событиями региона.

Egil's Saga – История Эгиль Скала-Гриммсона – поэта-воина и его семьи на фоне кровавой междоусобицы с Норвежским королем. Сага описывает битвы, политические союзы, магию, месть, а также повседневную жизнь викингов.

Gongu-Hrolf's Saga – Эту книгу тяжело найти в наши дни, но она насыщена захватывающими приключенческими историями. На ее страницах можно встретить дварфов, берсерков, троллерожденных, призраков, магические мечи, а также разрушительные заклинания.

King Harald's Saga – Рассказывает историю Гарольда Хардради – последнего великого Норвежского короля-воина. Повествование описывает поход Гарольда на Константинополь, а также смертельный бой у Стэмфордского моста.

Njala's Saga – Исландская сага о кровной мести, растянувшейся на 50 лет. В конце концов, главный герой – Ньяла – был сожжен вместе с семьей в своем доме.

Seven Viking Romances – Семь коротких историй, рассказывающих о магии и чудесах. Главными героями являются Одд Стрела, Торштейн Крепкий как Крепость, Уфкель Волшебник, Бози-Тугодум и Асмунд Убийца Берсеркеров. Действие книги разворачивается в Хунланде, Пермии и Земле Гигантов.

Vinland Sagas – Короткие саги, рассказывающие о приключениях Эрика Рыжего и Лейфа Счастливого. Кроме того, книга описывает быт западных викингских колоний, возникших на территории Исландии и Америки.
Кроме вышеозначенных саг, на Английский был переведен ряд другие северных повествования. В том числе: *Laxdaela Saga, Orkneyinga Saga, The Saga of the Jormsvings, Hrafknel's Saga, Eyrbygja Saga и Grettir Saga.*
Мифологический базис скандинавской культуры описан в таких книгах, как *Gods and Myths of the Viking Age,* а также в *Prose Edda of Snorri Sturluson.*

ЦЕЛИ ВИКИНГОВ

Викинги достигали самых дальних уголков Средневекового мира. Ниже представлены города, монастыри и поселения, становившиеся целью их рейдов

Аикс
Алгекирас
Анж
Анжульм
Антверпен
Арль
Армах
Байё
Берда
Блуа
Бонн
Бордо
Бурж
Кентербери
Шартр
Честер
Чиппенхем
Киренкестер
Кельн
Константинополь
Дорштадт
Дорсет
Эврю
Глочестер
Холштейн
Иона
Ярроу
Ла Рошель
Ле Манн
Лейчестер
Личфилд
Лиж
Лимерик
Линдесфарне
Лондон
Луна
Маастрихт
Мельн
Нант
Нарбонна
Нимье
Нурмортье
Орлеан
Оксфорд
Пампалона
Париж
Перигор
Пиза
Пуатье
Квенторик
Рочестер
Руан
Русильон
Севилья
Шоттингем
Тамворт
Тулуза
Тур
Триер
Улстер
Утрехт
Валенсия
Варехам
Вотерфорд
Йорк

ИСТОРИЯ ВИКИНГОВ В ДАТАХ

793: Даны атакуют монастырь Линдесфарне
794: Даны атакуют Ярроу
795: Рейд данов на Иону
810: Рейд короля Годфреда на Хольстен
820: Северяне вторгаются в Ирландию
829: В Швецию прибывают первые миссионеры
830: Викинги достигают Византии
832: Германский принц Лотар поднимает восстание против своего отца и призывает наемников викингов.
833: Рейд данов на Кент
839: Разрушен и ограблен Антверпен
841: Даны предают огню Руан
841: Разграблен Квенторик
846: Разграблен Нант
846: Разграблены Париж и Гамбург
847: Рейд викингов на Сельвилль
847: Разграблены Бордо и Пергуа
852: Нант разграблен вторично
855: Париж разграблен вторично. Фрисланд захвачен Рориком Датчанином
857: Разграблены Пуатье, Блуа и Тур
858: Разграблены Нимье и Арль
860: Рейд Русов на Босфор
865: Викинги выбиты с Луары
868: Даны захватили Йорк
870: Основана первая колония в Исландии
870: Даны захватили восточную Англию
871: Альфред Великий родился
872: Викинги осадили Анже
875: Даны захватили Мерсию
879: Вторжение викингов в Шельду
884: Рейд викингов на Меус
885: Во Франции правит Карл Толстый
887: Викинги осадили Париж
887: Гарольд Прекрасноволосый выиграл битву при Хансфьорде и стал единовластным правителем Норвегии
892: Викинги захватили Лондон

892: Викинги вторглись в Кент
901: В Англии правит Альфред Великий
902: Рейд Русов на Византию
901: Рейд данов на Мерсию. Поражение при Теттенхолле
911: Нормандия основана Ролло
915: Ригнальд основал королевство Йорк
920: Арабский посланник Ибн Фалдан посетил Швецию
925: В Англии правит король Ательстан
926: Ательстан возвращает Йорк под свой контроль
930: Атинг основан в Исландии
932: Северяне и Шотландцы формируют союз против Англичан
932: Объединенная армия Северян и Шотландцев терпит поражение близ Бруннанборо
935: Король Гнупа (Шведский) терпит поражение от короля Генриха I
938: Северяне вновь захватывают Йорк
939: На английский трон восходит король Эдмунд
945: Война между Русами и Греками
946: Шведы грабят Берду
948: Эрик Кровавый Топор захватывает Йорк
959: В Англии правит король Эдгар
960: Гарольд Синезубый – король Дании – принял крещение
972: Князь Владимир основал Новгород
975: В Англии правит король Эдвард Мученик
977: В Англии правит король Ательред Нерешительный
981: Эрик Рыжий открывает Гренландию
982: Гарольд Синезубый свергает с престола своего сына Свена
985: На престол Франкской империи восходит Оттон III
987: В Гренландии появляются первые поселенцы
992: Построена крепость Трелльборг
995: Рейд викингов на Англию
995: Даны побеждают Англичан в битве при Малдоне
996: В Норвегии правит король Олаф
998: Рейд викингов на Англию
999: Исландия принимает христианство
1001: Ательред приказывает англичанам начать резню Данов
1004: Свен Вилобородый, король Дании, вторгается в Англию
1006: Первая битва между Викингами и индейскими племенами в Виннланде
1009: Английский флот погибает в результате предательства
1010: Даны предают огню Оксфорд
1012: Свен объявляет себя королем викингов на побережье Англии
1015: Кнут – сын Свена становится королем Англии.
1016: В Новгороде правит Святослав
1016: Кнут создает Скандинавское королевство
1016: Умирает Свен Вилкобородый
1017: В Норвегии на престол восходит Олаф Харальдссон
1020: Викинги основывают колонию в Виннланде
1025: Король Олаф вынужден бежать из Новгорода
1030: Король Олаф убит. Кнут включает Норвегию в состав своего королевства
1035: Кнут умирает. На престол Англии восходит Хартакнут
1035: В Дании правит король Магнус Олаффсон
1041: В Англии правит король Эдвард Исповедник
1043: В Дании правит король Свен Истриддсон
1041: В Норвегии правит король Гарольд Хардради
1050: В Сигтуна в Швеции основано первое в Скандинавии епископство
1054: Раскол между Римом и Константинополем
1056: Епископство основано в Исландии
1063: Нортумбрия восстает против короля Эдварда
1066: Вильгельм Завоеватель побеждает короля Гарольда в битве при Гастингсе
1067: Гарольд Хардради вторгается в Англию и терпит поражение у Стэмфордского моста. Королем Норвегии становится Олаф Тихий
1075: Новгородом правит Всеволод
1080: В Дании правит Свен
1095: В Норвегии правит король Магнус Барелег

ГЛАВА 3. ГЕРОИ И СРАЖЕНИЯ

Как правило, игроки, решившие начать приключения в мире викингов, считают, что все скандинавы были кровожадными варварами, стремящимися разрушать и грабить мирные прибрежные города. Викинги представляются в виде грубых волосатых мужиков, пьющих из рога мед и по любому поводу втыкающими в столешницу лезвие своего ножа. Короче говоря, герои средневековых эпосов в подобном представлении мало чем отличаются от байкеров среднего Запада.
Однако, это неправильный образ. Настоящие герои севера были гораздо интереснее, а их характеры красочнее. Естественно, многие викинги занимались войной, но далеко не все северяне были брутальными воинами. Некоторые из них предпочитали грубой силе проворство и интеллект. Кроме того, на севере жили не только воины. Между скандинавами попадались рунные маги, берсеркеры, ученые барды и жутковатые троллерожденные. Каждый из представленных выше персонажей встречался в викингских легендах и обрел вторую жизнь на страницах данной книги.
Информация, представленная в данной главе, может быть условно разделена на две части. Первая часть предоставляет игроку информацию о старых и новых классах. Тогда как вторая - рассказывает об уникальных особенностях викингской кампании.

РАСЫ В ВИКИНГСКОЙ КАМПАНИИ

Фантастический мир Викингов мало чем похож на стандартное фэнтази. Несмотря на то, что в сагах скандинавов существуют и эльфы и дварфы эти существа редко вхожи в обычную реальность. Предания викингов рассказывают о мире людей и тех существах, чье жуткие тени скитаются вокруг его призрачных границ.
Таким образом, в мире Викингов, подавляющая часть героев является людьми. Очень редко среди искателей приключений оказываются троллерожденные. Таких персонажей, обыкновенные люди боятся и симпатию к ним не испытывают.

ЛЮДИ

Герои викингских саг имеют специальные таланты, которые отличают их от обычных смертных. Эти таланты, или иначе Дары – преподносятся Норнами ребенку в момент рождения. Некоторые дары Норн несут человеку удачу, тогда как другие, наоборот, предвещают ему темную судьбу. Когда Дар преподнесен, человек уже не может изменить его.
Конечно, не все таланты являются дарами богов. Некоторые появляются в результате деяний самого человека, его родителей и даже далеких предков. К примеру, герой запросто может родиться в семье, которая соблюдает обычай кровной мести, и тут уж ничего не поделаешь. Дары данного типа могут быть приобретены или утеряны на протяжении кампании.
После того, как персонаж решает быть человеком, он должен совершить бросок на d20 и проконсультироваться с нижеприведенной таблицей относительно полученного дара. В принципе, игрок может отказаться от броска, но если бросок совершен, его результат невозможно изменить. Если игрок отказывается от броска с самого начала, он не имеет права совершить его потом. Норны даруют талант один раз за всю человеческую жизнь.

Результат	**Дар**
1	Неудачливый
2	Кровная месть
3	Род вне закона
4	Злобный
5-12	Нет дара
13	Храбрый

14	Удачливый
15	Мужественный
16	Наследство
17	Знание рун
18	Второе зрение
19	Мудрец
20	Титул

Расшифровка даров

1. Неудачливый. Норны взглянули на жизнь персонажа, и решили, что он неудачлив. Ни герой, ни боги не могут изменить этот факт. Однако, это не значит, что герой неспособен на великие деяния. Просто, в один прекрасный день судьба отвернется от него и персонаж умрет.
С точки зрения игровой механики, все проверки персонажа, связанные с броском одного кубика, страдают от штрафа -1 (исключение предоставляется лишь для кубиков d4 и d12). Проверка может быть совершена и по воле ДМ-а. Обратите внимание, что данный эффект на накладывается на проверку THAC0, и не применяется при проверке на вражеский урон. С другой стороны, его можно применить при броске атаки героя.
К примеру, неудачливый Асмунд Убийца-Берсеркеров вместе со своими друзьями наткнулся в лесу на стаю злобных волков. Штраф -1 не был использован, когда персонажи бросали проверку на внезапное нападение и на боевую инициативу. Однако, во время своей атаки, Асмунд конечно же получил его.
Обратите внимание, что штраф не накладывается на результат броска, если выпавшее число равно 1.
2. Кровная месть. Семья персонажа находится в состоянии кровной мести с семьей некоего NPC. ДМ должен придумать историю кровной мести, а также кратко описать противников героя. Встреча с представителями враждебного рода всенепременно заканчивается сражением или убийством (атака может быть отложена на некоторое время, но она все равно произойдет). Более того, NPC могут атаковать дом героя или убить кого-то из его семьи. Как правило, кровная месть является возмездием за убийство одного из членов рода, акцией устрашения за воровство или воздаянием за старые грехи. Кровная месть подходит к концу, если обе семьи примеряются одновременно или один из родов полностью погибает.
3. Род вне закона. Род героя был объявлен вне закона ярлом или королем данной земли. ДМ должен определить, что стало причиной такого решения и что может случиться с героем в качестве наказания. Любой представитель короля, или благородный будет считать героя преступником и попытается убить его при первой подвернувшейся возможности.
4. Злобный. Герой – злой и неприятный персонаж. Искатель приключений страдает от штрафа -2 на харизму и, кроме того, имеет некую кличку, отражающую совершенный им поступок.
5-12. Нет дара.
13. Храбрый. Герой храбр в бою. Он получает бонус +1 ко всем спасброскам против страха.
14. Удачливый. Норны взглянули на жизнь персонажи, и решили, что он удачлив. С точки зрения игровой механики, все проверки персонажа, связанные с броском одного кубика, получают бонус +1 (исключение предоставляется лишь для кубиков d4 и d12). Модификатор применяется лишь к деяниям героя и не оказывает никакого воздействия, если деяние влияет на всю группу искателей приключений.
15. Мужественный. Боги наградили героя очарованием и силой. Персонаж получает бонус +1 к харизме.

16. Наследство. Отец оставил персонажу небольшое наследство. Таким образом, в распоряжении героя оказалось имение или кнаар (малое торговое судно). Кроме того, стартовая сума денег, находящаяся в распоряжении героя, увеличивается в пять раз.
17. Знание рун. Персонаж может использовать магию рун вне зависимости от класса (Только по решению ДМ-а).
18. Второе зрение. Персонаж имеет дар второго зрения. Детали дара описаны в четвертой главе книги.
19. Мудрец. Персонаж может видеть будущее. Раз в день герой может использовать данную способность, чье действие напоминает использование заклинания *divination*. Даже если герой рунный маг или волшебник, успешность предсказания не может превышать 60 процентов.
20. Титул. Персонаж сын ярла, благородного или короля. В северном социуме человек мог принадлежать одному из следующих сословий: король, ярл, благородный, вождь, свободный человек, фермер, тралл. Игрок не может быть Траллом. Во время своих приключений, персонаж один раз может обратиться к своему отцу, для того, чтобы последний дал людей и корабли. Количество кораблей и последователей, идущих в рейд, зависит от уровня персонажа и его известности. Персонаж не может получить поддержку меньшую чем 10 человек с кнааром и большую чем 60 человек с драккаром.

ТРОЛЛЕРОЖДЕННЫЕ
Троллерожденных боятся и уважают. В их жилах течет кровь троллей и обыкновенных людей (тролли викингов это не те тролли, что живут на страницах Справочника монстров). Представители описываемой расы умны и сильны. Из них получаются как отличные воины, так и смертоносные волшебники. Угрюмые, могучие и обладающие взрывным темпераментом, представители данной расы легко выделяются в человеческом обществе.
В действительности, троллерожденные не являются отдельной человеческой расой. Их можно считать северным человеческим подвидом. Даже если в семье в течение многих поколений течет тролльская кровь, только первый человек, впитавший ее в себя, может назваться троллерожденным. Все его потомки будут считаться людьми, хотя кровавое наследство даст о себе знать или внешним видом или поведением.
Троллерожденные здорово отличаются от обычных викингов. Они сильнее, выше, крепче и обладают более рельефной мускулатурой. Некоторые из них достигают роста в 7 футов! Живут они одиноко и по большей части ведут себя с остальными людьми зло и грубо. Несмотря на отвратительный характер, троллерожденные регулярно пребывают в хорошем настроении и не лишены чувства юмора.
Троллерожденные любят тишину и покой, вследствие чего частенько селятся в лесах. С другой стороны, некоторые из них выбиваются в правители или становятся королевскими чемпионами. Вне зависимости от своего образа жизни, троллерожденные известны скрытным поведением и индивидуализмом. Ужасающая репутация, сопровождающая их появление, приводит к тому, что викинги относятся к представителям описываемой расы с явно выраженным уважением.
Благодаря своей крови, троллерожденный персонаж получает бонус +1 к характеристикам STR, CON и INT. Однако, в то же самое время он получает штраф -1 на характеристику WIS и штраф -2 на характеристику CHA. Троллерожденные могут быть воинами, рейнджерами, берсеркерами, рунными магами и волшебниками (15 уровня максимум). Кроме того, они имеют способность инфравидения в радиусе 60’ и лишены Даров Норн.

КЛАССЫ В ВИКИНГСКОЙ КАМПАНИИ
Нижеследующие страницы описывают классы, которые могут быть взяты персонажами в викингской кампании. Некоторые из них являются модифицированными вариантами

классов, представленных в Книге Игрока, тогда как другие уникальны и ранее не появлялись в AD&D приложениях.

КЛАССЫ ИЗ НАСТОЛЬНОЙ КНИГИ ИГРОКА

Придумывая персонажа, игроки могут взять ему класс, описанный в Настольной Книге Игрока AD&D 2-ой редакции. Однако, сразу же обратите внимание на тот факт, что мир викингов отличается от стандартного мира фэнтази. По этой причине, некоторые классы были нами серьезно модифицированы, тогда как другие оказались запрещенными. Поскольку наша кампания ориентирована на мир настоящих викингов, в ней не могут существовать викингские паладины. Впрочем, если вы ведете приключение с изрядной долей фантазии, или используете иноземцев, то те же самые паладины вполне могут появиться в вашем сценарии. Правда, помните, что это будут иноземные паладины.
Нижеприведенная таблица показывает, какие классы запрещены в исторической кампании, а какие нет.

Разрешенные классы	**Запрещенные классы**
Воин	Паладин
Рейнджер	Клерик
Вор	Друид
Бард	Маг
Маг Специалист	

Новые классы

Вдобавок к стандартным классам персонажей, мы придумали два новых класса, представители которых частенько встречались в скандинавских сагах. Этими классами являются берсеркер и рунный маг.

ВОИТЕЛИ

С точки зрения истории, воины – наиболее распространенный в Скандинавии класс персонажей. Согласно легендам северян, в воины шли обыкновенные свободные люди, владеющие копьем, мечом, луком или топором. Как правило, воины собирались в отряд идущий в рейд к чужим берегам. Кроме того, некоторые, наиболее могучие воины, обладали мистическими способностями или знали рунную магию!
В мире Викингов отряд воинов никогда не был однородным. Он всегда состоял из некоторого количества берсеркеров, рейнджеров, воинов и рунных магов. Паладинов в таких отрядах естественно не было (данный класс, как мы уже упоминали ранее, запрещен для игры по Скандинавским эпикам). Ниже будут приведены краткие описания классов, встречавшихся в мире северных саг.

ВОИН

Воины – самые распространенные воители скандинавского мира. Они известны за свой боевой дух и ни с чем не сравнимую ярость. Все воины обладают специализацией, и умело используют топор, меч или копье. Кроме того, игроки вольны выбрать и вторую специализацию для вторичного оружия. При получении 9-го уровня, воины могут брать в поход отряд помощников (см. нижеприведенную таблицу). После призыва воинов, персонаж три раза кидает кубик. В первый раз он определяет предводителя отряда, во второй раз регулярных воинов, а в третий раз своих телохранителей.

Последователи воинов. Лидер

01-05 Троллорожденный волшебник, 5-го уровня, Кольчуга, Кинжал +1
06-15 Троллорожденный рунный маг, 5-го уровня, Кольчуга, Меч +1
16-35 Человек, воин, 5-го уровня, Кольчуга, Боевой топор +2

36-45 Человек, берсеркер, 6-го уровня, щит, меч, боевой топор
46-60 Человек, воин, 6-го уровня, кольчуга, щит +1, копье +1
61-75 Троллерожденный, воин, 6-го уровня, щит +1, боевой топор +2
76-85 Человек, рунный маг, 6-го уровня, кольчуга +1, копье +1
86-95 Человек, воин, 7-го уровня, кольчуга +1, щит +1, боевой топор +2
96-99 Троллерожденный, воин, 7-го уровня, броня из колец +1, плащ защиты
00 По выбору ДМ-а

Последователи воинов. Обычные викинги

1.25 60 воинов, кожаная броня, щит и меч,
20 лучников, кожаная броня, короткий лук
20 воинов, кольчуга, боевой топор
26-59 50 воинов, кожаная броня, копье
50 воинов, кольчуга, боевой топор
51-75 40 воинов, клепаная кожаная броня, щит и меч
20 воинов, кольчуга, меч
10 всадников, кольчуга, копье
10 лучников, кожаная броня, короткий лук
76-95 70 воинов, клепаная кожаная броня, щит и меч
10 берсеркеров, 1 уровень, боевой топор
10 воинов, кольчуга, копье, меч и щит
96-00 По выбору мастера, но не более 100 человек

Последователи воинов. Телохранители

1.30 20 берсеркеров, 2 уровень, щит, боевой топор
31.60 20 воинов, 3 уровень, кольчуга, щит и меч
61.90 5 рунных магов, троллерожденные, 3 уровень, кольчуга и хальберд
91.99 2 волшебника, 4 уровень, драккар
00 По выбору ДМ-а

ПАЛАДИН

Несмотря на то, что люди средних веков верили в добродетели храбрости, честности, доброты и самопожертвования, паладины не могут быть найдены в реальности Скандинавского севера. Идеалы паладина не встретят понимание в мире северных агностиков, а значит, представители подобного класса чужды правильной кампании о викингах.

С другой стороны, паладины могут войти в подобную игру в качестве иноземцев, пришедших из более южных земель. Типичный паладин может быть Саксонцем, испанским рыцарем или даже воином Карла Великого. Подобно другим иноземцам, в пределах ледяной Скандинавии паладины столкнуться с множеством трудностей.

Язык. Паладины не знают языка Шведов и Данов. Для того, чтобы общаться с викингами без акцента, паладину придется выучить чужой язык. Язык Данов общий для всей Скандинавии и без его знания паладин будет считаться чужаком.

Религия. Викинги описываемого периода были язычниками. Несмотря на это, северяне терпимо относились к чужой вере. Даны никогда не были фанатиками. Естественно, паладин с трудом сможет найти в далеких землях храм своей веры и последователей собственного религиозного учения.

Право собственности. Иноземцы не могли владеть землей Данов. Кроме того, у них не было прав и обязанностей, так как они считались деклассированным элементом.

Рабство. Иноземца могли захватить и продать в рабство. При этом никому не было дела до того, что иноземцем является паладин.

Закон. Будучи иностранцем, паладин не был защищен всей полнотой Скандинавского закона. При этом, представитель данного класса должен был с уважением относиться к жизни и обычаям северян. Сами викинги могли не придерживаться рыцарских установок в отношении своего гостя. Таким образом, закон защищал паладина в зависимости от его статуса внутри скандинавского общества, а также зависел от его друзей и врагов.
В качестве примера рассмотрим следующую ситуацию. Граф Эркангар, паладин Франкского короля прибыл в качестве гостя к Квельду-Ульфу – вождю Норвежских викингов. Во время путешествия к Квельду, паладин был атакован дружинниками вождя Харека – кровного противника Ульфа. Граф вышел из стычки победителем и убил нескольких северян. Разозленный Харек отправился с соответствующей жалобой к королю Гарольду, правителю Норвегии. К несчастью для графа, у короля были собственные причины ненависти к Квельду-Ульфу, вследствие чего Эркангар был обвинен в убийстве! Однако, поскольку граф был франкским аристократом, смертная казнь была заменена внушительным выкупом, который должен был возместить потери семействам убитых.

РЕЙНДЖЕР
Скандинавы привыкли жить рядом с дикой природой. По большей части викинги были выходцами из фермерских и морских семейств. Тем не менее, следопыты были востребованы северным обществом. При этом истинные рейнджеры, обладающие врожденным мистическим талантом, были редки в землях Данов. Те представители данного класса, что обладали арканным знанием, с опаской встречались обычным викингами. Северяне легко могли заподозрить рейнджера в использовании черного колдовства.
В Викингской кампании, рейнджеры, подобно паладинам, являются чужеземцами. Как правило, представители данного класса являются выходцами из Лапландии, Карелами или Квенирами. Среди истинных северян очень мало рейнджеров, а те, что есть, обучались своему искусству у Квенирских колдунов.
Несмотря на то, что большая часть рейнджерских умений осталась неизменной, мы модифицировали их способность приобретать последователей. Вместо *Таблицы 19*, находящейся в Настольной книге игрока, рейнджеры-викинги должны использовать вышеприведенную таблицу. *Последователи воинов. Обычные викинги.*

БЕРСЕРКЕР
Требования к характеристикам: STR 14, CON 14, CHA 13
Основные характеристики: STR, CON
Допустимые расы: Люди, Троллерожденные

Первый уникальный класс, представленный в нашей книге. Берсеркеры - воины ужасающей, сокрушительной мощи. Вступая в бой, они погружаются в пучину кровавой жажды и разрушают все вокруг себя. Дикая жажда разрушения превращается берсеркеров в кровожадных монстров. Более того, самые великие берсеркеры могут в буквальном смысле слова принимать животную форму!
Старые исландские саги приписывают берсеркерам многочисленные необычные способности. Вероятно, самым известным берсеркером был Бодвар Биарки, один из величайших чемпионов короля Хролфа Датского. Могучий и бесстрашный Бодвар возглавлял армию короля Хролфа лишь после того, как чувствовал мистическое единение с великим духом медведя.
Берсеркеры являются частью воинских отрядов, а значит, по многим своим параметрам подобны воинам, рейнджерам и паладинам. Свои уровни они получают точно так же, как рейнджеры. Их основными характеристиками являются Сила, Конституция и Харизма. Мировоззрение берсеркера может быть Добрым, Нейтральным или Злым, но всегда

Хаотичным. Несмотря на то, что берсеркеры в большинстве своем верны правителю и послушны воинским вождям, их деяния частенько являются непредсказуемыми.
Обратите внимание, что берсеркеры, чьи показатели Силы и Конституции равны или превышают значение 16, получают 10% добавку к опыту.
Берсеркеры могут использовать любое оружие и любую броню из тех, что доступны в сеттинге. Однако, в отличие от четырех воинских специализаций, доступных воину, берсеркер начинает только с двумя. При этом, доступ к новым специализациям открывается для берсеркера так же, как и для воина. Берсеркеры не могут потратить слот специализации на использование дистанционного оружия, поскольку дикая природа их воинской силы целиком зависит от ближнего боя. Таким образом, берсеркер может стать специалистом по использованию копья, но он никогда не станет специалистом по луку или праще.
Все берсерки могут войти в состояние «берсерческого бега» - дикую ярость, которая увеличит их эффективность во время сражения. Ярость не появляется спонтанно и, кроме того, игрок не может моментально остановить ее по собственному желанию. Для перехода в яростное состояние берсеркер должен полностью потратить один оборот (в сагах пишется о том, что в этот момент воин бьет в щит или рычит, как животное). В конце оборота берсеркер делает спасбросок против магии смерти. Если бросок оказывается успешным, персонаж впадает в ярость. В противном случае, подготовка к «бегу» завершается полным провалом. Попытки вхождения в ярость могут продолжаться десять оборотов подряд. После провала десятой попытки, персонаж автоматически входит в состояние берсерческой ярости, которая дарует герою следующие преимущества.
Сила: Сила берсеркера увеличивается на 2 пункта (максимум до 19). Если базовая сила берсеркера равна 18, то увеличение повышает ее на одну категорию за одно дополнительное очко. Таким образом, силы 19, могут достичь только те персонажи, базовый показатель силы которых равен 18(91) или выше. Помимо силы персонаж получает все зависящие от нее модификации статистики (в том числе THAC0, урон, доступный вес и т.д.)
Пункты жизни: Берсеркер получает два дополнительных пункта жизни за каждый уровень опыта. Дополнительные пункты не излечивают полученные раны. Они просто добавляются к базовому значению пунктов жизни.
Класс брони: AC берсеркера понижается на 1 пункт, за каждый уровень персонажа (до 0). Обратите внимание, что данная способность модифицирует AC персонажа без брони. Таким образом, на 5-ом уровне опыта, берсеркер не имеющий брони имеет AC=5. Естественно, описываемый AC может быть модифицирован при помощи бонуса от Ловкости, а также при применении магических предметов, заклинаний и щитов.
В том случае, если персонаж носит доспех, то берсерческий модификатор не оказывает влияние на его броню. Таким образом, берсеркер 10-го уровня, носящий кольчугу, будет иметь AC=5. Обратите внимание, что броня доступна для каждого берсерка, но далеко не каждый представитель данного класса будет носить ее во время сражения.
Противодействие очарованию: В состоянии боевого безумия берсеркер получает бонус +2 ко всем спасброскам против очарования или против заклинаний, воздействующих на разум.
Помимо вышеозначенных достоинств, яркость берсерка связана с некоторыми побочными эффектами, которые отражают дикую и нестабильную природу персонажа.
Жажда боя: Оказавшись в состоянии берсерческой ярости, персонаж должен немедленно вступить в бой с врагом. Несмотря на то, что герой может выбирать себе противника, он не способен покинуть сражение, пока оно не подойдет к концу. Если подобное все-таки произойдет, то яростная жажда боя покинет тело берсеркера в течение двух оборотов.
Обратите внимание, что берсеркер не может прекратить сражение с противником до тех пор, пока антагонист не побежит или не будет уничтожен. Берсеркер никогда не преследует врагов.

В качестве иллюстрации рассмотрим следующий пример. Агнар Берсеркер атаковал саксонского знаменосца. Мгновением спустя один из товарищей Агнара взмолил о помощи, но берсеркер не смог отвлечься от сражения. Весь разум его был сосредоточен на вражеском носителе штандарта. Таким образом, берсеркер мог помочь своему товарищу лишь в случае быстрого уничтожения изначально выбранного саксонского воителя.
Обратите внимание, что запрет на выход из боя действует лишь в том случае, если герой выбрал цель и помчался к ней с желанием уничтожить. На некотором расстоянии от поля битвы берсеркер может свободно передвигаться и высматривать подходящего антагониста.
Отступление: Отход или вынужденное отступление всегда приводит к тому, что берсеркер вынуждено выходит из состояния ярости. По этой причине, берсеркеры очень редко покидают поле боя.
Потеря силы: После того, как ярость берсеркера подходит к своему концу, все ее дополнительные возможности покидают персонажа. Урон при этом вычитается из HP с учетом дополнительных пунктов жизни. Персонаж умирает только в том случае, если были потеряны все его хиты, включая дополнительные.
Опустошение: Бег берсерка это добровольное действие, вследствие чего персонаж может выйти из яростного состояния по своему желанию. Продолжительность ярости численно равна показателю CON героя. Естественно, утрата сил и части могущества ведет к сильнейшему физическому опустошению.
После того, как персонаж выходит из яростного состояния, он вынужден совершить еще один спасбросок против магии смерти. В случае успеха броска, герой не страдает ни от каких побочных эффектов. В случае его провала, STR героя понижается на 5 пунктов (отсчет ведется от базового показателя силы). Утраченные пункты силы будут восстанавливаться со скоростью 1 пункт за оборот отдыха. Берсеркер не может войти в состояние боевой ярости до тех пор, пока его показатель силы не примет базового значения.
Берсеркеры, в отличие от других воинов, имеют ряд сверхъестественных способностей, которые вселяют в обычных людей сверхъестественный ужас.
Волчья форма: Берсеркер может принимать ее раз в неделю, начиная с 4-го уровня. При этом пункты жизни, THAC0 и все спасброски персонажа остаются неизменными. С другой стороны, скорость передвижения героя, его AC и урон становятся волчьими (MV18, AC 7, Dmg 2-5). В подобной форме искатель приключений не получает бонусов к Силе и не может входить в состояние берсерческой ярости. Герой будет понимать человеческую речь, но не сможет общаться со своими товарищами. В волчьей форме, персонаж будет понимать язык волков, но это знание будет утрачено, едва берсеркер вновь примет человеческую форму.
Описываемая способность не является формой ликантропии. Волк-берсеркер не имеет специальных способностей оборотня и не может излечить себя, приняв другой облик. Луна не оказывает влияние на героя-волка, а обычное оружие причиняет персонажу вред, как и любому другому животному. Преобразование в зверя занимает один оборот. При этом, предметы и оружие берсеркера оказываются выброшены на землю.
Медвежья форма: Берсеркер может принимать форму пещерного медведя раз в неделю, начиная с 7-го уровня. Описываемая способность не является формой ликантропии. Медведь-берсеркер не имеет специальных способностей оборотня и не может излечить себя, приняв другой облик. Луна не оказывает влияние на героя-медведя, а обычное оружие причиняет персонажу вред, как и любому другому животному. Преобразование в зверя занимает один оборот. При этом, предметы и оружие берсеркера оказываются выброшены на землю.
Пункты жизни, THAC0 и все спасброски персонажа остаются неизменными. С другой стороны, скорость передвижения героя, его AC и урон становятся медвежьими (MV12, AC 6, Dmg 1d6/1d6/1d8). В том случае, если удары лап наносят противнику не менее 18

пунктов урона, медведь так крепко «обнимает» врага, что причиняет ему еще 2d12 пунктов урона.

Последователи берсеркера: Начиная с 9-го уровня, берсеркер может набрать себе последователей. В отряд персонажа приходят 1d4 викинга + 1 герой (см. вышеприведенную таблицу для воинов). Последователи будут хранить фанатичную верность персонажу и будут сражаться рядом с ним до самой смерти.

Путешествие духа (хамфарир): Начиная с 12-го уровня, берсеркеры могут отпускать свой дух в путешествие по миру в облике животного - обычно ворона, волка, медведя или быка (в лошадь берсеркеры не превращаются). Герой отправившийся в хамфарир погружается в глубокий транс, и не чувствует той реальности, которая происходит вокруг него. Через один оборот после вхождения в транс, дух берсеркера материализуется на расстоянии 100 футов от персонажа. Дух героя всегда имеет звериное обличье. Стандартные характеристики обликов приведены в нижеследующей таблице.

Форма	**MV**	**#AT**	**Dmg**
Медведь	12	3	1d6/1d6/1d8
Бык	15	2	1d8/1d8
Ястреб	36	3	1/1/1
Ворон, Большой	18	1	1d4+2
Волк	18	1	2d4

Спиритуальная форма во время хамфарира имеет физическое проявление. Духовная сущность животного может быть обнаружена вторым зрением или при помощи магии *true seeing*. Характеристики спиритуального животного (hp, спасброски и THAC0) идентичны характеристикам берсеркера. AC зверя равен классу брони персонажа, если берсеркер не несет на себе доспеха. Помимо этого, животное имеет бонус +2 ко всем атакам воздействующим на разум. В облике животного герой видит, слышит и чувствует, как обычный человек. Урон, нанесенный спиритуальному существу (включая магические атаки), в полном объеме передается берсеркеру. В хамфарире герой не может общаться с другими людьми, но при этом способен понимать речь других живых существ, того же самого вида и даже общаться с ними.

Герой может принять спиритуальную форму один раз в день, и оставаться в ней столько оборотов, чему равен его показатель Мудрости. Обратите внимание, что урон, нанесенный животному, всегда наносится и берсеркеру. Таким образом, смерть животного приводит к гибели персонажа. Искатель приключений может добровольно выйти из транса в случае возникновения опасности.

Создание и использование призрачного существа – сложная и изматывающая процедура. После завершения транса персонаж обязан совершить спасбросок против магии смерти со штрафом -4. В случае успеха, герой не чувствует ни слабости, ни побочных эффектов. В противном случае, его показатели STR и WIS снижаются в два раза от базового значения. Потерянные пункты восстанавливаются со скоростью 1 пункт в час (сначала Сила и только потом Мудрость).

Берсеркеры получают опыт, точно также как и любые другие воины. Их таблицу прогрессии можно найти в Настольной Книге Игрока. Помимо этого опыта, берсеркер получает 200 exp за каждую инициацию столкновения с противником. Естественно, для этого, герой должен возглавить одну из сторон конфликта и в добавок к этому, опыт дают только те бои, которых антагонисты могли избежать.

В качестве примера рассмотрим следующую ситуацию. Некий злой и ужасный тролль повадился громить веселые пирушки северного короля. Храбрый берсеркер Квельд-Ульф решил переждать ночь в тронной зале и примерно наказать монстра. Когда тролль появился в дверях, Квельд набросился на него. Поскольку бой был неизбежен, герой не получил дополнительного опыта.

Если бы в дверях палаты появилось сразу несколько вооруженных троллей, то исход боя мог бы быть иным. Вступивший в сражение Квельд получил бы опыт, поскольку с точки зрения воителя ему было бы благоразумнее отступить и не напрашиваться на драку с более мощными тварями. Однако, в нашем случае, берсеркер издал воинственный вопль и кинулся в самую гущу чудовищ.

РУННЫЙ МАГ
Требования к характеристикам: STR 11, INT 14, WIS 15
Основные характеристики: INT, WIS
Допустимые расы: Люди, Троллерожденные

Рунные маги – редкие и ужасающие бойцы, знающие толк не только в битвах, но и в рунах – источниках древнего могущества. Знание железа и знаков делает рунных магов ценными союзниками и смертоносными оппонентами.
Несмотря на свою редкость, рунные маги частенько появляются на страницах исландских саг. Возможно, самым известным представителем данного класса является Эгиль Скаллагриммсон, герои Саги Эгиль. Как известно, это был сильный, горячий в бою человек, которому было открыто сокровенное знание рун и поэзии.
Несмотря на то, что представители данного класса обладают магическими способностями, они часто входят в воинские отряды. В бою они ведут себя словно воины, и продвигаются от уровня к уровню подобно рейнджерам и паладинам. Известно, что рунные маги могут использовать магические предметы, предназначенные для воинов, но при этом не получают бонусные пункты жизни от своей CON.
Могущественная способность рунных магов заключена в понимании тайных символов, а также в той скрытой мощи, что стоит за древними рунами. Магические эффекты рун выглядят подобно заклинаниям, но в действительности они имеют совершенно иную природу. Известно, что знание рун до человека донес Один. Данные символы можно выучить, но их нельзя забыть или запомнить, словно заклинания. Более того, пользователь рун не ограничен в числе мистических эффектов, которые он может вызвать в течение дня! В то же самое время, рунная магия трудна и совершенно непонятна для постороннего человека. Использование рун не столь быстро, как использование арканной магии и, кроме того, древние знаки могут привести своего владельца к провалу волшебства. Детальная информация о рунах и об их использовании приведена в 4-ой главе данной книги.
На первом уровне опыта, каждый рунный маг знает, как пользоваться мечом и понимает значение 2 рун (руны выдаются мастером, и игрок не может заменить их по своей воле). Проверок для изучения рун не требуется. Они известны персонажу с самого начала приключения. Каждый раз, когда герой достигает нового уровня, игрок должен совершить проверку, сумел ли персонаж изучить еще один знак, или его постиг крах в этом нелегком начинании. Шанс успешного изучения руны зависит от Интеллекта героя и определяется точно таким же образом, как проверка на изучение заклинания. В случае успеха, герой добавляет еще одну руны в свой мистический алфавит. При ином раскладе, руна становится для него загадкой до самого конца жизни. При этом нет никакого значения, какого уровня опыта достиг данный персонаж.
Получение новых рун, зависит от воли ДМ-а. Мастер может сам выдать игроку очередной символ, или игрок по требованию мастера должен будет самостоятельно определиться с выбором. Весьма вероятно, что знание рун сможет передать герою некий учитель, которого еще нужно найти. Поиск сам по себе является отличной прелюдией для новых приключений. Естественно, в Скандинавском мире нет тайных книг, по которым одни рунические маги могли бы учить других рунических магов. Более того, персонаж не может выучить руну в тот момент, когда впервые увидит ее. Использование рун – это магическое искусство, а не просто бросок на запоминание. Даже если герой знает, как

пишется руна, ему придется приложить множество усилий для того, чтобы осознать ее тайный смысл.
Репутация рунных магов столь пугающая, что они не могут вести за собой множество последователей. Лишь начиная с 9-го уровня, представители описываемого класса могут созывать людей под свои знамена (см. Вышеприведенную таблицу последователей). При этом общее количество привлеченных последователей следует сокращать в два раза относительно стандартного значения. Обратите внимание, что последователи сохраняют верность рунному магу в не зависимости от сложившейся ситуации.

МАГИ

Саги о викингах не чураются проявлений волшебства и волшебных предметов. Впрочем, описываемая в северных текстах магия чрезвычайно сильно отличается от той, что существует на страницах AD&D 2th Edition. В мире викингов нет места гильдиям волшебников, магическим магазинчикам, а также колледжами волшебства. Свитки, гримуары и другие письменные материалы также не имеют широкого хождения среди людей севера. Руническое письмо, наоборот, является письменным воплощением не только общеизвестного, но и тайного знания, к которому прибегают мудрецы.
Можно предположить, что в мире средневековой Скандинавии обитают классические колдуны. Однако, эти люди, подобно паладинам, являются иноземцами. Как правило, местные волшебники получили свое знание не от Скандинавов, а от ирландцев, лапландцев, финнов и шотландцев. Вернувшись в родную землю, арканисты стали пугалом для местных обитателей и не были приняты назад в социум. Другие волшебники выросли в других, далеких землях, подобных Аравии или Миклагарду (Константинополю). Вообщем, нет ничего удивительного в том, что в землях северян представители данного класса имеют низкий социальный статус.
В викингской кампании могут принять участие следующие маги-специалисты.
Conjurer
Deviner
Enchanter
Illusionist
Necromancer
В том случае, если ДМ желает провести кампанию в низкомагическом или историческом сеттинге, то ему придется свести количество колдунов к минимуму. При этом, лучше будет если в игре появятся маги Предсказатели или Некроманты, столь популярные в Северных сказаниях. Обратите внимание, что все маги получают штраф -2 на все броски связанные с общением с местными жителями. Отвратительная репутация преследует магов повсюду, где бы они ни появились. Волшебство магический школ Alteration, Invocation и Evocation вообще отсутствует в реальности викингского севера.

КЛИРИКИ

Подобно Магам, Клирики не являются желанными гостями в Викингской кампании. Сверхъестественные силы, которыми обладают эти персонажи, совершенно не вписываются в исторические реальности Темных Веков. Однако, в то же самое время, мастер может вставить в игру христианских священников, не имеющих никаких волшебных способностей. Если в приключении появится клирик северных богов, то он может обладать божественными силами, описанными в приложении Легенды и Знание (Legends and Lore).
Как вы понимаете, запрет на класс Клирик, не накладывает запрета на появление в кампании людей, имеющих статус клирика. Подобные люди частенько встречались в мрачную эпоху средневековья, агитируя простых людей за новых и старых богов. Среди Викингов считалось, что религия является частным делом каждого. По этой причине, каждый человек практиковал ту веру, в которую искренне верил сам. Боги были

покровителями, обращающими внимание на каждого человека в отдельности. Короче говоря, большая часть северян не нуждалась в постороннем человеке-священнике и самостоятельно исполняла его функции.
Северянин, получивший должность клирика, как правило, исполнял не религиозные, а политические функции. К примеру в Исландии клирики (известные здесь под именем Годи или Годар) исполняли обязанности вождей. Они правили землями, руководили дружиной, вели суд и собирали Атинг (национальное собрание). Кроме того, они проводили специальные религиозные церемонии на священной земле. Обратите внимание, что человек не мог просто так стать Годи. Титул Годи был наследственным и его носитель обладал не только богатством, но и соответствующими почестями. Плохой человек, называющий себя Годи, в глазах северян выглядел так же глупо, как обитатель психиатрической лечебницы, возомнивший себя Императором Вселенной.

ПЛУТЫ
Среди викингов были не только великие воины и берсеркеры, но также воры и убийцы. По этой причине, представители данного класса, также как и Барды, найдут свое место в Скандинавской кампании.

ВОР
Как упоминалось выше, не каждый рожденный викингом человек был честным и праведным. Среди северян были и воры, хоть это явление не было широко распространенным. Впрочем, единственная черта, объединяющая фэнтази воров с историческими злодеями, заключается в том, что и те и другие умели открывать сундуки и обнаруживать ловушки. Представители данного класса, оказавшиеся в исторической кампании не получают опыта за активную деятельность. Толковых замков в те времена не было, а отмычки были примитивными и простыми. Сундуки также никто не закрывал и не прятал. Все знали друг друга и в случае чего, поисками вора занималось все поселение.
Для того, чтобы компенсировать вышеозначенный недостаток, средневековые воры научились получать опыт за открытие тяжелых дверей (в отличие от замков, этого добра в средневековье было навалом). При этом, представитель данного класса будет получать опыт за использование подручных предметов – досок и мечей, а также за бесшумное выполнение своей работы.
Открытие двери не требует проверки силы. Оно осуществляется броском процентного кубика. Базовый показатель способности для всех представителей данного класса равен 10%. Высокий показатель Ловкости не может повысить значение данного умения.

БАРД
Барды или Скальды были уважаемым членами Скандинавского общества. Как уже писалось выше, викинги не были варварами и ценили словесное искусство, а также мастерски рассказанные саги и песни. Короли и аристократы поддерживали скальдов, а поэты тешили самолюбие покровителей, воспевая подвиги их предков.
В отличие от бардов, Скальды рассказывали свои истории по памяти (руны не использовались для записи мифологических преданий). Рассказы Скальдов изобиловали Кеннингами – поэтическими описаниями людей или вещей. К примеру, Скальды никогда не называли топор топором. Они говорили об этом предмете, как об «убийце волков» или «крушителе деревьев». Воин мог быть «убийцей троллей», «рисовальщиком волчьего зуба» или «кормильцем воронов». Слушатели Скальда знали расшифровку Кенингов и по этой причине, рассказ становился монолитным и величественным произведением искусства.
Все появившиеся в кампании барды (или скальды), должны потратить один слот умений на Поэзию (Слот: 1, Соответствующая характеристика: Интеллект, Модификатор проверки -2). Когда скальд пытается завоевать внимание публики, он должен совершить

проверку на данное умение. Успех означает, что слушатели знают подготовленные кеннинги и готовы внимать действию саги.
Конечно же, поэзия была не единственной формой развлечения. Музыкальные инструменты были распространены в Скандинавском мире, но игра на них ценилась меньше, чем повествование саги. Еще одним популярным развлечением была игра на арфе.
Перед тем, как скандинавский скальд сможет использовать заклинания, он должен будет выучить магическое искусство. Как правило, за подобным знанием скальды путешествовали в другие земли (к примеру, в Ирландию). Только что собранные персонажи не могли заранее предпринять подобное путешествие, а значит, в их распоряжении нет знаний, необходимых для инициации магических эффектов.

КРАСОЧНЫЕ КЕННИНГИ
Игроки, отыгрывающие бардов и скальдов, возможно, будут рады нижеприведенной таблице, поскольку занятные кеннинги сделают их игру более правдоподобной.

Стрелы – ранящие пчелы
Топор – ранящий волк, наносящий раны
Битва – схватка валькирий, игра железа, шторм, металлический шторм
Пиво – море из рога, солодовая вода
Кровь – роса стрелы, трупное молоко, река мечей
Горна для питья – копье Ауроха
Орел – журавль боя, хищник битвы
Земля – фьорд воина
Ферма – для скотины печальное место
Огонь – древесный ужас
Великодушие – ненависть к золоту
Золото – огонь в руках, огонь волн, мука Фроди, морская луна, река огня
Голова – подпорка для шлема
Очаг – стол с огнем
Горячее железо – золото в огне
Король – даритель колец, владетель земли
Человек – древесина Одина, защитник, золотое дерево
Поэт – пьющий словно гигант, мед Одина, крадущий у Одина
Море – земной пояс, тюленья равнина
Щит – облачное копье
Корабль – лошадь морского короля, лыжи морского короля, морская лошадь
Серебро – снег
Небо – создатель ветра
Змея – вересковый ремень, долинная рыба
Копье – летящий шип
Меч – слава битвы, волшебная рукоять, пожар войны, рисующий раны, кусающая змея
Воин – враг троллей, рисовальщик волчьим зубом, призывающий валькирий, потрясающий копьем, кормильщик волков
Жена – богиня иголки, та, кто мешает пить пиво
Ветер – враг парусов, тот, кто гонит волны
Зима – убийца змей
Волк – лошадь для гиганта
Женщина – богиня рукоделия

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ

Естественно, при создании персонажа вам придется не только выбрать его класс, но также придумать ему место рождения, пол и имя. Поскольку викингская кампания происходит в исторических реалиях, подобные мелочи могут оказать серьезное воздействие на ход жизни героя.

ПОЛ

Мир викингов – это мир мужчин. Мужчины плавают на кораблях. Мужчины сражаются в битвах, мужчины исследуют мир. Везде одни мужчины. Пока представителя сильного пола занимаются приключениями, женщины сидят дома, ведут хозяйство, присматривают за ребятишками и вяжут. Более того, частенько думая о викингах, игроки представляют себе женщину, как прислужницу, помогающую мужу и отцу. Частично подобный взгляд правилен, но только частично.

Мужчины действительно делали все то, о чем мы писали выше. Несмотря на то, что в сагах практически никогда не упоминаются женщины-воители и женщины-вожди, подобные персонажи вполне могли существовать в реалиях исторического мира. Возьмем к примеру историю королевы Дублина Ауд Глубокомысленной. После смерти мужа эта дама перенесла свое владение в Исландию, и вскоре под ее владычеством оказалось не менее 80 ферм. Как известно, в Скандинавии у женщины было гораздо больше прав, чем в Англии или королевстве Франков.

Согласно обычаям викингов, женщины могли иметь собственность и имели право на владение землей. Жены вели хозяйство в доме и управляли имением, когда муж был в военном походе. В истории севера неоднократно упоминаются вдовы, взявшие хозяйство в свои руки и сделавшие его богатым и процветающим. Более того, женщины Скандинавии могли даже развестись со своим супругом (естественно, данная процедура производилась не в одностороннем порядке).

Женщины могли быть жрицами языческих богов, а значит были связаны с многими магическими тайнами. Несмотря на то, что им было запрещено создавать законы и заседать в тингах, представительницы слабого пола могли влиять на государственную политику через своих мужей. В некоторых случаях, женщины становились яростными мстительницами и продолжали кровавую вражду, жертвой которой стал их погибший муж.

Однако, несмотря на все вышеозначенное – женщины воины были редчайшим исключением из общего правила. Согласно закону – место женщины было в доме у родного очага. Таким образом, появление женских персонажей в боевой викингской кампании будет встречено NPC с недоумением. Конечно, они не будут препятствовать герою – женщине, но всякий раз будут удивленно изгибать брови, увидев этакое воинствующее чудо. Весьма вероятно, что воители женщины будут иметь серьезные проблемы с NPC, урожденными в других землях. Франкские аристократы, скорее всего, будут относится к подобной героине с презрением, а арабы найдут подобную ситуацию вовсе неприемлемой.

Конечно же, игроки и мастер не должны отказываться от женских персонажей только на том основании, что викингская кампания предназначена для мужчин. В действительности, игроки должны найти такие обстоятельства и создать такие социальные условия, чтобы женщина-воитель нашла свое место в северном мире.

ИМЕНА

После того, как игрок определился с полом персонажа, он должен придумать ему имя. Конечно, игроки могут дать своим персонажам любые наименования, но чувство реальности будет потеряно, если вашего парня будут звать «Фрэд Викинг». Если вы хотите почувствовать дух истинной средневековой реальности, ваши герои должны иметь

правильные имена. Таким образом, вы должны понять, как викинги давали имена своим детям.
Скандинавы тех времен имели одно имя, личное имя. Фамилии использовались чрезвычайно редко, вследствие чего в местах больших скоплений людей регулярно возникала проблема в духе «У нас есть три Тролофа, как отличить их друг от друга?». Какой Тролоф пришел из Трондлага, а какой из Хордаланда? Подобная проблема могла быть решена несколькими способами.
В большинстве случаев, к имени пристыковывали «патроним», указывающий на имя отца. Таким образом Тролоф сын Гаральда становился Тролофом Гарольдсоном. Окончание «сон» или «ссон» указывало, чьим именно сыном был данный человек. Женщины «патронима» не имели. Иногда, правда, человека идентифицировали по месту жительства. Так, к примеру, Тролоф из Тролльвуда проживал в Тролльвуде.
Вторым популярным методом идентификации были клички, отталкивающиеся от особенностей человека или его деяний. Как правило, викинги придумывали кличку не просто так, а с юмором. Помимо популярных кличек «Короткий» и «Высоченный» в ходу были более чудные наименования, как-то «Змея в глазу» или «Хвастун».
Обратите внимание, что иногда викинги могли дать издевательское имя. Скажем, северяне запросто могли назвать высокого парня Тролофом Коротким. Естественно сам человек не мог придумать себе кличку. Викингу оставалось надеяться, что друзья и товарищи придумают ему приличное прозвище, за которое не надо будет краснеть. Игроки, конечно, могут придать жизненность данному моменту, если их персонажи получат кличку прямо во время кампании.

ВОЗРАСТ

Возраст персонажа зависит только от воли мастера и игрока. Согласно традиции, викинг становился взрослым человеком, когда ему исполнялось 12 лет. Однако, несмотря на это, подростки оставались в отчем доме еще некоторое время. В Саге о Йомсвикинге, Ваг Акансон успел убить трех человек, до того как ему исполнилось 9 лет, а к отряду воинов Йомсвикингов присоединился в возрасте 12 лет. Конечно же, игроки могут быть значительно старше, но персонаж, засидевшийся до 18 лет дома, запросто может получить прозвище «Перебиратель золы».

ИМЕНА ВИКИНГОВ

Для того, чтобы игроки и мастера правильно именовали своих персонажей, мы вставили в книгу нижепредставленную таблицу.

Мужские имена

Аэлла	Бейти	Эрп	Фири
Агди	Бильд	Эйлими	Гардар
Агнар	Бьяркмар	Эйольф	Гаук
Алрек	Боргар	Эйстейн	Гаунти
Ан	Бози	Фафнир	Гайтрек
Ангантир	Брэнд	Финнбоги	Гейрмунд
Аран	Бринйольф	Фиольмод	Гейррод
Армодд	Будли	Фьйольвар	Гейртьёф
Арфинн	Буи	Фьори	Гиллинг
Ангринн	Дрот	Франмар	Гьйюки
Асмунд	Эдвал	Фреки	Гламманд
Атли	Эгиль	Фридлиф	Готорм
Ауда	Эйнар	Фритхьёф	Гранмар
Бард	Эйрик	Фроди	Греттир
Барри	Эйтиль	Фрости	Грим

Гримхильд
Грипир
Грюнди
Гудмунд
Гуннар
Гуннбьерн
Густ
Хаддинг
Хаеминг
Харфгрим
Хагал
Хак
Хаки
Хакон
Халфдан
Хамал
Хамдир
Харальд
Харек
Хаук
Хавард
Хедин
Хейдрек
Хеймир
Хельги
Хербьорн
Хертьёф
Хервард
Хилдигрим
Хьяльм-Гуннар
Хьялмар
Хьялпрек
Хьёрлейф
Хьёролф
Хьёрвард
Хлодвард
Хлодвер
Хлотхвер
Ходдбродд
Хогни
Хокетил
Холмегир
Хосвир
Храенек
Храфкнел
Храни
Хреггвид
Хринг
Хроар
Хродмар
Хрой
Хролф
Хроллог
Хросскель
Хротти
Хундинг
Хунтёф
Химлинг
Идмунд
Иллуги
Имигулл
Ингяльд
Ивар
Ярнскегги
Йокул
Йормунрек
Кетил
Кьяр
Кнуи
Кол
Крабби
Краки
Лейф
Мельнир
Нери
Одд
Олаф
Олвир
Оркнинг
Орр
Ортиг
Отар
Раевил
Ракнар
Реф
Реннир
Родстаф
Рольф
Рунольф
Саемунд
Сигмунд
Сигурд
Синфьйотли
Сирнир
Сьёлф
Скули
Скума
Слагфид
Смид
Снаеульф
Снаевар
Снидил
Снорри
Сорквир
Сорли
Соти
Старкард
Стейнтхор
Сторвик
Стир
Сванфир
Свафрлами
Сварт
Свиди
Свип
Тхъйордек
Тхорд
Торфинн
Торгир
Торир
Тормод
Торштейн
Тхранд
Тхвари
Тинд
Токи
Трифинг
Ульф
Ульфхедин
Видгрип
Вигнир
Викар
Висин
Волунд
Йнгви

Женские имена

Аэса
Альфхильд
Арнора
Аса
Аслог
Ауд
Беекхильд
Бера
Бестла
Бодвильд
Боргхильд
Боргни
Брунгильд
Бусла
Дагмаер
Дагни
Эдаа
Эдни
Эйфура
Фьотра
Фрейдис
Галумвор
Геиридд
Гьяфлауг
Гримхильд
Гроа
Гудрид
Гудрун
Гуллронд
Халлдис
Халлфрид
Халлвиг
Хекья
(Шотландское)
Хельга
Херборг
Херкья
Хервор
Хильдигунн
Хильдирид
Хьёрдис
Хьётра
Хлейд
Храфнхильд
Хродрглод
Ингибьёрг
Ингигерд
Айсгерд
Кара
Колфроста
Костбера
Лофнхейд
Лофтаена
Лингхейд
Наума
Оддрун
Олвор
Рангхильд
Саерид
Сигрид

Сигрлинн	Сванхвит	Торгерд	Тофа
Силксиф	Свенхильд	Торунн	Унн
Синреод	Стиглия	Троа	Ваетилд
Скьяльф	Тьёдхильд	Турид	Ирса

Клички

Тугодумный	Восточный	Тощий	Скользящий глаз
Ленивый	Прелестный	Маленький	Мягкий язык
Сломанный нос	Слабый	Удачливый	Змея в глазу
Длинноногий	Скованная собака	Крепкий как гора	Пришедший с юга
Похититель красавиц	Прекрасноволосый	Ночное солнце	Отважный
Убийца берсерков	Гарпун	Шумный	Упрямый
Черный	Плоский нос	Старый	Непокорный
Слепой	Обдиратель	Однорукий	Богатый
Кровавый Топор	Лесной	Мирный	Битвозубый
Смелый	Добрый	Спесивый	Беспомощный
Храбрый	Болтун	Пилигрим	Белый
Крепкий	Сероплащник	Тонконогий	Кривой язык
Северный медведь	Тостый	Гордый	Кривая шея
Ворон	Грубоголосый	Проблеск	[Имя врага] - Яд
Глубокомысленный	Лошадиная голова	Красный	[Имя врага] – Убийца
Бросающий вызов	Горячая башка	Змеиный язык	Ёмен
	Охотник	Пестрый	
	Остроглазый	Мягкобородый	
		Скряга	
		Крушащий черепа	

ОТЧИЙ ДОМ

Викинги не имели целостного государства, вследствие чего Дания, Норвегия и Швеция долго осознавали себя различными землями. По этой причине, на первое место выходила та территория, на которой викинг вырос.

Поскольку отношения между различными родами частенько были сложными, ДМ может настоять на том, что герои будут выходцами из одной и той же земли. Только так, начинающие игроки смогут избавить приключение от нелепостей и отрядов, состоящих из Ютландского Дана, жителя Исландии, двух Шведов и Руса. Партии искателей приключений, состоящие из представителей нескольких национальностей могут появиться в кампании позже, когда герои отправятся путешествовать в другие земли. Обитатели Гебридских островов вполне могут вписаться в игровой процесс кампании, также, как и исландские поселенцы. Таким образом, начинающие кампанию герои могут быть выходцами из следующих земель

Дэйнло (Английские территории под властью Викингов)
Дания
Фарерские острова
Гебриды
Исландия (после 870)
Исландия (после 820)
Норвегия
Оркнейские острова
Земля русов (после 870)

Швеция

После выбора места рождения, игрок должен определиться с тем регионом, в котором он начал свою жизнь. К примеру, если искатель приключений родился в Норвегии, то игрок может взять карту этой страны и указать на ней примерное место рождения. В нашем случае герой родился в провинции Стад, а значит, о его существовании будут знать и в соседних регионах – провинциях Мур, Горалдэйл и Орланд.

ПОЛОЖЕНИЕ В ОБЩЕСТВЕ

Несмотря на то, что большая часть викингов была свободными людьми, это не означало равное социальное положение в обществе скандинавов. Для того, чтобы игрок чувствовал себя в мире севера относительно комфортно, он должен быть выходцем из свободных людей, не очень богатых (если у персонажа нет соответствующей судьбы). Персонажи игроков никогда не начинают кампанию, как рабы или вожди (опять же, за исключением тех случаев, когда у игрока имеется соответствующая судьба).

ПРОФЕССИИ

Если игроки используют в кампании систему профессии, то они могут выбирать любые специализации, за исключением нижеприведенных.

Геральдика (Heraldry)
Верховая езда / Езда на летающем животном (Riding / Airborne)
Основы магии (Spellcraft)
Подделка (Forgery)
Управление колесницей (Charioteering)

ЯЗЫКИ

Во время эпохи викингов все скандинавы говорил на одном и том же языке, старонорвежском. Однако, искатели приключений могут выучить иноземные языки, среди которых есть:

Гаэльский (Ирландия)
Саксонский (Англия)
Славянский (Русь)
Французский (Франкское королевство)
Латинский (Церковный язык)
Арабский (Восточные страны)
Греческий (Византия)

Данный список содержит все основные языки средневековья и не включает в себя диалекты. Дополнительная информация о языках Темных Веков может быть найдена в библиотеках. Однако, будьте осторожны, перегрузка героев подобным знанием может привести к излишним проблемам в отыгрыше ролей.

ГЛАВА 4. МАГИЯ РУН

Он мог прочитать священные руны богов. Сел Один и сказал полился, цветастый и яркий, лишенный ничтожества слов.
- Сказание о высочайшем.

Северная магия может быть разбита на две различные группы. Первый вариант магии сравним с тем, что обычно употребляется магами и священниками в AD&D. Второй – наоборот, уникален для нордического сеттинга и связан с рунами. На нем мы и остановимся более подробно.

ЧТО ТАКОЕ РУНЫ?
Руны – древняя форма скандинавского письма. Форма этих знаков такова, что их легко можно вырезать с помощью ножа или топора на куске дерева, который обычно выполнял роль письменной таблички. Руны, вырезанные на дереве или камне, частенько использовались для заключения контрактов, торговых соглашений и важных заметок.
Конечно же, рунная вязь имела некоторые ограничения, связанные с письмом. В силу своей специфики с ее помощью можно было создавать лишь короткие сообщения. Поскольку викинги не использовали бумагу и пергамент, написанных рунами книг не существовало. Таким образом, викингские саги передавались из уст в уста и не были записаны во времена Темных Веков. Забавно, что историки более позднего времени, на основании отсутствия письменных источников делали в корне неправильный вывод о том, что викинги не имели литературы.

МАГИЯ РУН
Викинги верили, что руны имеют некую тайную силу, которая может выражаться через их форму. Естественно, руническая магия была тайным знанием, и ее мастеров было очень сложно найти. Согласно преданию, знание рун было получено человечеством от Одина. Дабы получить информацию о тайных знаках, Один должен был пройти через страдания, описанные в сагах следующим образом.

Девять ночей я качался на дереве,
Под ветром повешен в ветвях,
Ранен копьем, в жертву Одина отдан –
Себе же – я сам,
На дереве старом, растущем высоко
От неведомых миру корней.

Никто не давал мне питья и питанья
Взгляд направлял я к земле.
В стенаниях, руны вознес в вышину я –
Долгу упал я тогда.

Стал я расти и познания множить,
Здоровье и силы обрел…

Если вождь Асиров сумел добыть знания лишь через величайшие страдания, то могут ли обычные люди научиться пониманию тайных знаков?
Знание о рунах может прийти в виде внутреннего откровения, но в большинстве случаев, герои знающие подобную магию нуждаются в учителе. В свою очередь у учителя когда-то был другой учитель, у которого был свой учитель и так до самого начала времен. Иногда,

в чрезвычайно редких случаях, рунное знание дают персонажу сами боги, в виде говорящих птиц или звуками извергающегося водопада.
Несмотря на то, что руны могут быть использованы для создания заклинаний, их не надо учить, подобно классической AD&D магии. Руны не надо запоминать и количество рунных эффектов, инициируемых в течение одного дня, практически не имеет ограничений. Для использования рун не применяется вербальный, материальный или соматический компонент. Руны не имеют времени, за которое инициируется заклинание.

ИЗУЧЕНИЕ РУН

Подобно заклинаниям, руны должны быть выучены. Персонаж, узнавший о новой руне, должен совершить процентный бросок на параметр Шанс Изучения Заклинания (он зависит от Интеллекта персонажа). В случае успеха броска, руна навсегда запечатлевается в памяти героя. Если же происходит провал, то искатель приключений уже никогда не сможет изучить ту тайную власть, что мог даровать ему магический символ. Получение очередного уровня не позволяет герою совершить очередной бросок. Однако, увеличение характеристики Интеллект приводит к прямо противоположному результату. Герой, повысивший свой интеллектуальный уровень, может при определенном стечении обстоятельств вновь изучить руну.
Поскольку руны – это уникальный тип магии, их нельзя изучить по книгам. Для понимания внутреннего смысла знака требуется учитель, божественное вмешательство или озарение.
Рунные маги первого уровня начинают игру со знанием двух рун, которые выдаются лично мастером.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУН

Зная внутреннее содержание руны, персонаж может использовать его для реализации магического эффекта. Конечно же, это не простая задача, поскольку применение магических знаков требует от волшебника концентрации и влечет за собой полный упадок сил. Кроме того, в рунной магии имеет значение место ее использования, время, а также мотивы и люди, вовлеченные в инициацию волшебства. Помимо всего прочего, персонаж должен правильно сформулировать магический запрос.
Рунное волшебство – или вырезание – состоит из трех шагов: задумка, вырезание и активация. Каждый шаг занимает один оборот, в течение которого искатель приключений не может предпринимать никаких иных действий. Завершив один шаг, герой переходит ко второму.
Задумка – первый шаг. Во время него персонаж должен определиться с тем, что он хочет вырезать и на чем именно.
Второй шаг – вырезание. Обратите внимание, что на бумаге руны резать нельзя, ибо подобные письмена не имеют силы. Промежуток между планированием и вырезанием также должен отсутствовать. Герой обязан подготовить инструменты и поверхности для резки перед процессом записи. При этом в качестве поверхности обычно выступают деревянные дощечки, камни, рога для питья или лезвия мечей. Для процесса резки обычно использовался нож, но для рубки по камню применялся более надежный и крепкий инструмент.
Третий шаг - активация. Для того, чтобы второй шаг был эффективным, на вырезание рун необходимо потратить два полных оборота. Естественно, руны можно активировать, произнеся их звуки в виде поэмы. В принципе, метод активации не столь важен для игрового процесса кампании.
Таким образом, весь процесс применения рун от задумки до реализации занимает 1+1d20 минут. После того, как последний шаг инициации завершен, мастер требует от игрока броска на Волю. В случае успеха, руна высвобождает свою тайную мощь. Обратите внимание, что персонаж может совершать проверки на Волю и в том случае, если руны не

могут быть использованы немедленно. К примеру, описываемая проверка вполне может быть совершена, если герой выпил яду из рунического рога. После того, как руническая вязь была использована, ее мистические силы опустошаются.

ОПИСАНИЕ РУН

В отличие от заклинаний, магические руны не имеют уровней. Конечно же, более сложные руны имеет смысл учить лишь после того, как персонаж разобрался с простыми знаками. Ниже будут приведены все руны скандинавского футарка и их предполагаемое (внутриигровое) значение.

Руна Эля (Ale-Rune)

Эта руна может определить яд, а также показать на его близкое присутствие. Для того, чтобы проявить свою силу, руна должна быть вырезана на кружке или роге. Рунные знаки должны быть вырезаны так, чтобы их формы касались друг друга. Руны действуют только на одну кружку жидкости, но их активность можно возобновить. В том случае, если в жидкости оказывается яд, кружка разбивается, когда персонаж касается ее, а руны совершенно перестают действовать.

Руна Зверя (Beast-Rune)

Данная руна позволяет магу понять речь животных. Во время вырезания руна должна соответствовать наименованию того животного, речь которого хочет понять волшебник. При этом надпись должна иметь четкое указание на конкретное существо (нельзя написать «медведь», следует написать «медведь, который живет в большой пещере, находящейся под водопадом Шлосси»). Когда руна вырезана, персонаж получает возможность общения с избранным живым существом. Обратите внимание, что животные, как правило, дружелюбно разговаривают с людьми. По всей видимости, чары поражают и удивляют их!

Руна Берсерка (Berserk-Rune)

Описываемая руна, вырезанная на лезвии меча или древке копья, может придать персонажу ярость берсерка. Поскольку имя человека, и вид предполагаемой битвы должен быть также написан на мече, использование данной руны возможно лишь перед дуэлями и во время битв, которые разворачиваются согласно определенному сценарию (что само по себе, большая редкость). Вырезанная руна дает персонажу бонус +2 к HP и бонус +1 к урону и THAC0. Остальные силы класса Берсеркер оказываются недоступны игроку. Воздействие руны прекращается, когда персонаж покидает битву, отступает, два оборота не сражается с противником или меняет оружие.

Руна Поимки (Catch-Rune)

Руна должна быть вырезана на латных или бронированных рукавицах персонажа, которые он использует в бою. Надпись должна указывать на битву, в которой будут использованы рукавицы (к примеру, «это рукавицы Халфдана Охотника, предназначенные для скорой битвы с англичанами»). Воздействие руны продолжается один день. При этом, использующий ее персонаж, может поймать любое брошенное него оружие, что сопровождается обязательным спас-броском против магии смерти. Успешная проверка показывает, что ловец не получил раны. В противном случае, герой получает 1 дополнительный пункт урона. Обратите внимание, что руна не применяется против стрел, булыжников и прочих метательных предметов.

Руна Изменений (Change-Rune)

Руна позволяет магу принять форму любого животного. Перед тем, как вывести руну на кости, пере или шкуре существа, персонаж должен определиться с тем, в кого он хочет

преобразоваться. Одежка и экипировка не преобразуются вместе с персонажем и остаются лежать на земле. Персонаж получает AC, MV, показатели атаки и урона равные тем, что имеются у избранного им животного. Однако при этом у него сохраняются базовые показатели hp, THAC0 и все спасброски. Специальных способностей животного герой не получает. Изменение в обратную форму может произойти добровольно, или через 1d6 часов. Обратное преобразование происходит в том случае, если герой заснул или потерял сознание.

Руна Очарования (Charm-Rune)
В случае правильного использования, эта руна может стать могущественным источником любовной привлекательности. Для использования руны персонаж должен мысленно представить потенциального любовника, а потом перенести изображение знака на дощечку. Далее, дощечка должна быть помещена под подушку «жертвы». Каждая ночь, проведенная рядом с дощечкой, требует от потенциальной «жертвы» обязательного спасброска на окаменение. Успех броска показывает, что руна не воздействует на персонажа. В противном случае «жертва» оказывается во власти любовного влечения к избранному магом человеку (обратите внимание, что при этом маг не получает ментального или физического контроля над зачарованным руной). Эффект очарования продолжается до тех самых пор, пока дощечка находится в кровати «жертвы».
Использование руны очарования – опасное действо. Во-первых, плохо вырезанная или неправильно примененная руна может наслать не любовь, а болезнь, сравнимую с той, что проявляется в присутствии Руны Болезни. Во-вторых, сверхъестественная любовь продолжается лишь до тех пор, пока «жертва» не знает о табличке. Нахождение же рунической надписи - это дело времени. В-третьих, подобная любовь частенько сопровождается дикой ревностью, которая, как известно, никого до добра не доводила.

Руна Смерти (Dead-Rune)
Эта темная и могущественная руна, позволяет рунному магу вступать в общение с теми, кто покинул этот мир. Для того, чтобы начать диалог, маг должен знать имя того, кого он хочет вернуть из реальности мертвых. Кроме того, руна должна быть вырезана на шесте или выведена на могильной земле или брошена в море вместе с прахом покойника. После этого в земле появляется провал (или в море отворяется воронка) из глубин которой приходит дух мертвеца. Маг может задать мертвому только три вопроса, ответ на которые даются в поэтической форме (в виде кеннингов). Как правило, дух приглашает персонажа последовать за собой, но те глупцы, что решаются на подобный шаг более никогда не возвращаются в мир живых и навеки оказываются потеряны в залах мертвых.
Использовать руну смерти невероятно опасно, так как не все духи стремятся помогать вопрошающему. При использовании руны существует 10% шанс того, что заклинатель встретится с недружелюбно расположенным мертвецом. Известно, что призыв освобождает духа от оков, вследствие чего мертвец могут принять физическую форму или преобразоваться в вигхта.

Руна Болезни (Deceased-Rune)
Использование данной руны сходно с использованием руны очарования. Имя жертвы выводится на деревянной дощечке, которая помещается в кровать жертвы. Каждая ночь, проведенная в постели с дощечкой, требует от персонажа спасброска против магии смерти. В случае успеха, руна не воздействует на «жертву», но в случае провала персонаж теряет 1 пункт Конституции. Воздействие продолжается до тех пор, пока показатель CON не понижается до 0 пунктов и жертва не умирает. Пункты Конституции не восстанавливаются до тех пор, пока дощечку не находят и не уничтожают.

Руна Судьбы (Fortune-Rune)
Эта руна используется провидцами и предназначается для определения судьбы других людей. Каждая руна судьбы должна быть вырезана на деревянной дощечке. При этом, она должна выражать собой конкретную личность. Будущее предсказывается броском руны на пол, стол или другую ровную поверхность. Успешная проверка броска приводит к тому, что игрок сможет узнать свое будущее. Естественно, данную информацию ему предоставляет ДМ, который может преподнести сведения в завуалированной форме.
Использование руны судьбы связано с верой Викингов в то, что судьба каждого человека была предопределена в момент рождения и простой смертный может лишь немного изменить ее. К примеру, некий викинг получил предсказание о том, что будет убит черепом лошади. Решив изменить свою судьбу, викинг убил своего коня и закопал его в земле, после чего отправился в странствия. Несмотря на то, что наш герой прожил триста лет он все равно встретился с той судьбой, которую напророчили ему руны.
Руны судьбы могут быть использованы для предсказания обычной жизни персонажа, для определения опасностей, который его поджидают, а также для предвидения поворотных моментов судьбы. С помощью рун нельзя предсказать маленькие и незначительные события. В такие момент жизни человек сам определяет свое будущее.

Руна Помощи (Help-Rune)
Данная руна может излечить человека от болезни, в том числе и магической. В то же самое время она бессильна вылечить недуг, который был инициирован Руной Болезни. Для использования знака, маг должен знать имя больного и симптомы его недуга. После этого, руна вырезается на табличке и кладется под подушку несчастного. Каждое утро, больной должен совершать спасбросок против магии смерти. Успех показывает, что у больного исчез один из симптомов. Полное излечение наступает тогда, когда все симптомы исчезают. После этого руна утрачивает свою силу.

Руна Железо не может кусать (Iron-Can't-Bite Rune)
Эту мощную руну особенно любят воители и берсеркеры. Руна привязывается к конкретному человеку и вырезается на деревянном амулете. Амулет, как правило, носится на шее и оказывает постоянное воздействие на персонажа, уменьшая причиненный владельцу урон на 1 пункт (Таким образом, топор ударивший на 6 пунктов, в действительности наносит персонажу 5 пунктов урона). Если пункты жизни персонажа снижаются до 0, руна теряет свою магическую силу. То же самое случается, если по какой-то причине часть рунической надписи на амулете оказывается уничтоженной. Кроме того, некоторые магические предметы могут блокировать воздействие данной руны на людей. Герой может использовать только одну описываемую руну в один момент времени.

Руна Восстановления (**Limb-Rune**)
Данная руна позволяет лечить тяжелые раны, которые были обычны для средневековых сражений. Для успешного воздействия, дощечка с руной должна содержать в себе упоминание о конкретном человеке, а также ее поверхность должна быть омыта кровью раненого. После создания, табличка кладется в корнях живого дерева. Если проверка использования руны оказывается успешной, персонаж восстанавливает 1d10 пунктов урона.
Помимо этого, руна Восстановления может быть использована для более быстрого восстановления утраченных пунктов жизни. Процесс изготовления подобной руны схож с ранее описанным. Руна вкладывается в отрезанный кусочек живого дерева, который должен находится поблизости от раненного. Если все предварительные условия выполнены, персонаж восстанавливает свое здоровье в два раза быстрее, чем обычно. В

один момент времени может быть использована только одна руна восстановления. После полного излечения, руна утрачивает свою арканную силу.

Руна Знаний (Lore-Rune)

Эта великая и могущественная руна, может даровать своему владельцу великое могущество, а также связанное с ним великое знание. Она дает персонажу ответ на любой вопрос. Рунный маг формулирует вопрос и записывает его на деревянной дощечке. Если все сделано правильно, то ответ приходит к магу через 1d6 дней в образе сна. Описываемые откровения частенько бывают туманны и запутаны и для их интерпретации приходится хорошенько поломать голову.

В том случае, если руна написана неправильно, ночной порой к персонажу приходят не пророчества, а ужасный гхаст. Визиты покойника продолжаются в течение следующих 6 дней.

Руна Удачи (Luck-Rune)

Эта руна наносится на поверхность деревянного объекта и дарует своему владельцу удачу. Естественно, руническая надпись должна описывать того человека, на которого она должна влиять. В том случае, если инициация рунического эффекта завершается успехом, персонаж получает преимущество, действие которого напоминает своим проявлением дар Удачливый (см. 2 главу книги). В том случае, если руна была написана неправильно или во время инициации магии что-то пошло не так, персонаж получает дар Неудачливый.

Сила удачи оказывает влияние на персонажа с рассвета до заката одного дня. При этом, владелец руны должен непрестанно носить с собой предмет, на котором написаны знаки рунической вязи. Продолжительность отрицательного эффекта равна продолжительности положительного эффекта, но при этом персонаж продолжает испытывать его воздействие даже в том случае, если избавится от рунного амулета.

В один момент времени персонаж может использовать только одну руну удачи.

Руна Нис (Nith-Rune)

Руна Нис обладает огромным эмоциональным зарядом и весьма внушительной силой. Нис руна накладывает на персонажа проклятье Нисирга (Нисирг – это человек, который убил своего кровника. Подобный преступник может получить смерть от любого жителя Скандинавии и это действие будет считаться актом правосудия. В свою очередь Нис – термин значение которого сходно со значением слов Стыд и Бесчестье).

Рунный маг, вырезая символ должен соотнести его с конкретной личностью и кроме того, дать описание того вреда, из-за которого на человека пало проклятье. При этом важно помнить, что Нис руна, вырезанная рунным магом из-за сущей безделицы, провалится автоматически. Руническая надпись сработает лишь в том случае, если преступление велико и его невозможно быстро забыть или простить. Рунные знаки должны быть выточены на жерди (собственность будущей жертвы проклятья), которая будучи воткнута в землю, должна быть озаглавлена черепом.

Действие проклятья полностью зависит от воображения и жестокости рунного мага. Колдун может наслать на своего врага (или его собственность) безумие, болезнь, плохой урожай, жестокую зиму, плохую охоту и даже злую погоду. Однако, насланное проклятье никогда не может привести к смерти жертвы. Таким образом, маг не может заразить своего врага смертоносной болезнью или сделать так, чтобы шторм пустил на дно драккар противника. С другой стороны, колдун может ослабить врага и тем самым обречь его на смерть или настолько истрепать штормом корабль, что дальнейшее путешествие на нем окажется невозможным.

В том случае, если руна была вырезана успешно, жертва должна совершить спасбросок против магии смерти. Провал броска показывает, что проклятье сбудется, тогда как успех в нем нарушает все планы рунного мага. Обратите внимание, что использование руны несет с собой определенный риск. Во первых, ее достаточно сложно нарисовать (штраф -1

на резку). Во-вторых, Нис руна должна быть помещена там, где противник колдуна может ее найти. Таким образом, разозленный противника волшебника, скорее всего не останется в стороне от происходящих событий и постарается отомстить своему обидчику. Использование Нис-руны сродни серьезному оскорблению, а значит, большая часть викингов не оставит безнаказанным ее появление Помимо этого, всегда стоит помнить о том, что плохо начертанная руна способна нанести вред самому колдуну. Отрицательный эффект является проклятьем, подобным тому, что маг хотел наложить на своего противника.
Действие Нис руны продолжается до тех пор, пока проклятье не будет снято естественным образом (то есть при выполнении определенных условий) или обе конфликтующих стороны каким-то образом не договорятся об урегулировании конфликта (возможно, с этой целью им придется обратиться в местный суд. См. Главу 7).

Руна Потока (Quench-Rune)
Эта руна позволяет магу погасить один источник пламени. Рунная надпись, вырезанная на кусочке дерева, должна иметь указание на имя того, кто будет тушить огонь. После того, как дощечка будет брошена в огонь, пламя сойдет на нет и руна потеряет свою силу. Подобным способом можно потушить любой предмет не превосходящий своими размерами здание.

Руна Моря (Sea-Rune)
Данная руна является одной из самых важных для викингов. Ее использование помогает путешественникам предпринимать походы в далекие земли, а воинам безопасно добраться до берега в бурных океанских волнах. Свою наибольшую эффективность руна показывает тогда, когда вырезается на форштевне, руле или борту судна. По этой причине, кораблестроители частенько пытаются найти рунного мага прежде, чем корабль будет спущен на воду. Воздействие руны продолжается до тех пор, пока существует та часть корабля, что несет на себе магическую надпись. При этом руна, вырезанная во время постройки получает бонус +5% ко всем спасброскам от опасностей моря.
Корабль, несущий на своем борту руну значительно легче переносит непогоду, чем просто судно того же самого класса (уровень непогоды и морской опасности снижается на одно значение). Таким образом, Сильный ветер воздействует на руническое судно, как Свежий ветер. Штормовой ветер воздействует на корабль, как сильный. Ураган, как штормовой и т.д. Помимо этого, судно получает бонус +10% ко всем спасброскам от опасностей моря (или +15% если руна была вырезана во время постройки). На одном корабле может быть начертана только одна Руна Моря.
Если руна оказывается потеряна или стерта, любой рунный маг может восстановить ее эффективность или нарисовать точно такую-же вместо потерянного знака. Естественно резка руны требует стандартного броска на успешное завершение работы. В случае успеха, знак продолжает действовать с новой силой, но 5% бонус к опасностям океана окончательно теряется. Если форштевень или руль судна оказывается сломан, руна окончательно теряет свою силу, корабли считается обреченным и на его поверхностях никогда не будет нарисован новый охранный знак.

Руна Щита (Shield-Rune)
Еще одна любимая воинская руна. Рунный маг соотносит ее с определенным воином и вырезает на внутренней поверхности щита. Благодаря данному знаку персонаж получат бонус +1 ко всем своим спасброскам. Если рунный щит попадет в руки другого человека, то руна не будет оказывать на нового владельца своего спасительного воздействия.
Руна Щита продолжает действовать до тех пор, пока герой не будет убит в дуэли или не сбежит с поля битвы.

Руна Крика (Shout-Rune)
Данная руна может быть использована для открывания запертых дверей и срыва оков. Рунная надпись, которую создает маг, должна содержать упоминание имени скованного или название предмета, который должен быть открыт. Действие руны активируется криком, после чего требуемая преграда ломается или герой освобождается от того, что удерживает его тело от активных действий.

Руна Видения (Sight-Rune)
Данная руна может быть выреза на куске дерева. Руна видения должна иметь связь с человеком, на которого рунный маг желает взглянуть своим вторым зрением. Поскольку второе зрение позволяет волшебнику узнать множество тайн и секретов, ждущих человека, описываемая руна частенько применяется для предсказания будущего и судьбы другого человека. После завершения предсказания, руна видения истощает свою силу.

Руна Слова (Speech-Rune)
Руна предназначена для конкретного человека и должна быть написана на амулете, который персонаж всегда имеет с собой. Руна слова действует в течение 12 часов после того, как рунный маг активировал ее. В течение описываемого промежутка времени, руна не позволяет врагам, говорить о своем хозяине плохие вещи. Те люди, что пытаются опорочить, обидеть и обесчестить хозяина, должны совершить обязательный спасбросок против волшебства, провал которого показывает, что они не смогли сказать ни единого звука. Более того, руна слова блокирует попытку применения других рун (в том числе и нис-руны) до тех пор, пока враждебный маг не сможет совершить спасбросок против волшебства.
Только не подумайте, что эта руна полностью бесполезна. Викинги берегли честь своего рода. Обесчещенный человек, лишившийся благосклонности родичей вел трудную жизнь, которая могла очень быстро закончиться. Руна – слова, в большинстве случаев, поможет героям избежать подобного бесславного конца.

Руна Силы (Strength-Rune)
Как вы уже догадались, руна силы увеличивает физическую мощь своего носителя. Привязав руну к конкретному человек, маг вырезает ее символ на дереве или камне, после чего закапывает табличку в землю. В течение следующих 1d4 часов сила персонажа увеличивается на 1d3 пункта (или, при достижении значения 18 на 10%). При этом персонаж получает все связанные с силой бонусы на THAC0 и урон.

Руна Триумф (Triumph-Rune)
Могущественная руна, усиливающая боевые способности воина. Рунный маг, привязывает ее не только к конкретному человеку, но и к конкретному боевому столкновению (Дай победу Сигурду в схватке с Вендами). Как правило, описываемый знак наносится на лезвие меча или его рукоять, после чего воин получает бонус +1 к своему урону и THAC0. Действие руны продолжается до тех пор, пока воин не потеряет оружие, не сменит его, не отступит, не выйдет из боя или не побежит. С прекращением битвы руна также теряет свою силу. Руна триумфа также дает оружию необыкновенную силу, превращает его в аналог оружия +1. Обратите внимание, что руна триумфа не может быть применена совместно с другими рунами, увеличивающими THAC0, величину урона, а также не может быть начертана на магическом оружии.

Руна Воды (Water-Rune)

Описываемый знак регулярно используется викингами-мореплавателями в качестве оберега от смерти в воде. Руна пишется на куске дерева и имеет привязку к конкретному человеку. Дерево бросается в море или океан. В том случае, если корабль мореплавателя пойдет ко дну, то сам герой сможет в два раза дольше задерживать свое дыхание под водой! Кроме того, персонаж автоматически получает умение Плавание, и, в случае заплывов на дальние расстояния, получает бонус +1 к броску на Конституцию. На героя не действует холод северной воды и он получает на 1 пункт урона меньше, если его пытаются утопить или использовать нападение, связанное с применением воды (поверьте, попытки утопления человека были довольно частым явлением в мире викингов).

СОЗДАНИЕ НОВЫХ РУН

В отличие от магических заклинаний, которые можно изучить и разработать, руны представляют собой божественное знание, дарованное человеку в виде символов. Таким образом, рунные маги не придумывают ничего нового. Они просто обретают знание, которое существовало с самого начала мира.

Однако, мастер, в отличие от игрока, может добавить в игровую кампанию новые руны, которые не были представлены на вышеприведенных страницах. Эффекты, производимые рунами, могут отвечать чаяниям игрока, а ритуал, сопровождающий их активацию, может быть придуман мастером. Возможно, новый знак придет к герою в образе видения, или наоборот, знание о нем будет помнить какое-то из животных (живые твари приближены к земле и поэтому более чутко относятся в древней мудрости). Вероятно, что дварфы также знают рунные секреты, ибо их раса значительно древнее человеческой! Короче говоря, способ введения в кампанию нового рунного знака полностью зависит от фантазии ДМ-а.

ВТОРОЕ ЗРЕНИЕ

Второе зрение позволяет герою видеть то, что обычные люди видеть не способны. Описываемая способность может проявиться двумя путями.

Во-первых, герой, обладающий вторым зрением, может видеть вещи, которые находятся за пределами реального мира. Таким образом, он получает возможность наблюдать духов и невидимых существ.

Во-вторых, описываемая способность может даровать человеку ограниченное видение будущего. Таким образом, герой может предвидеть судьбу конкретного персонажа, а также знамения, сопровождающие его жизненный путь. Второе зрение может даровать герою иллюзии, рассказывающие о возможном будущем. К примеру, в Исландии одна старая жнщина видела подходящие к берегу торговые корабли. Ее предвидение стало реальностью, когда викинги совершили вторую высадку на остров.

Известно, что если второе зрение показало персонажу вариант будущего, то данное предсказание обречено на то, чтобы воплотиться в реальность. При этом, совершенно неизвестно, сколько времени понадобиться на реализацию пророчества. Иногда оно происходит мгновенно. Иногда, растягивается на годы и десятилетия.

Второе зрение имеет некоторые ограничения. Попытка его использования удается только в 50% случаев. При это существует вероятность появления непонятного, бесполезного или постороннего образа. Второе зрение всегда показывает правду о тех явления, которые случатся в будущем. Оно не предупреждает, оно констатирует факт. По этой причине, с его помощью бесполезно проверять сундуки, в которых может скрываться ловушка. Персонажи не могут использовать описываемую способность для определения исхода боя несмотря на то, что обыкновенный провидец может предсказать боевое будущее персонажа.

Помимо всего прочего не стоит забывать о том, что видения Второго Зрения относительно отчетливы. Если мастер не может придумать адекватное видение, герой не увидит ничего. Некоторые ДМ-ы могут дать своим игрокам способность к постоянному видению незримых предметов. Таким образом, персонаж сможет узреть большую часть

иномировых созданий, в числе которых окажутся дварфы, хлдры, томке, нисси и разнообразные феи. Подобное зрение вряд ли окажется благим даром, поскольку невидимые существа не рады незваным свидетелям. Духи также способны навредить «зрячему» персонажу, безумием или серьезными повреждениями рассудка.

ГЛАВА 5. МОНСТРЫ СКАНДИНАВИИ

С древа Имир упала капля яда. Она взросла в гиганта превратившись.
Все наши братья тем же способом родились. Вот почему в нас до сих пор таится ярость.
– *Падение Ватруднира*

Многие люди слышали сказания о гигантах, дварфах, оргах, эльфах и драконах. Однако, мало кто слышал о ниссах, кабельгатах, скогсра, фоссегримммах, сьёрра и других существах Скандинавской мифологии, движимых идеалами добра или зла. Естественно без этих существ мир Викингов невозможно представить во всем его эпическом многообразии.

РОЛЬ МОНСТРОВ

Перед тем как вставлять чудовищ в Викингскую кампанию, давайте рассмотрим такой вопрос – зачем нам понадобились эти существа, и каково их место в северном мире? Поскольку наша кампания имеет исторические корни и кардинальным образом отличается от остальных миров AD&D мы, конечно же, должны разобраться с вышеозначенной проблемой.
Итак, викинги верили в существование вышеописанных тварей, но монстры никогда не являлись часть их обычной жизни. Мир викингов был сконцентрирован на людях и вращался вокруг людей. Даже Троллерожденный были людьми, не монстрами! В настоящей Скандинавии не было эльфийских деревень и дварфийских крепостей. Халфлинги, гномы и дварфы не копали туннели в горах и холмах. Повсюду, куда ни глянь, в мире Викигов были одни только люди!
Таким образом встреча с нелюдем была редким событием. Стандартной человеческой реакцией на нее был страх. Викинги боялись неизвестных тварей и сохраняли подозрением к ним, не обращая внимание на добрую или злую славу «сказочного» существа. Из страха и осторожности обитатели Скандинавии старались обходить непонятных существ стороной.
Второй стандартной реакцией было благоговение. Викинги считали, что способности монстров всегда превышают способности человека, а значит, подобные создания умнее и мудрее людей. Вполне вероятно, что мистические существа имели тайное знание о земли и Богах, а значит грубый разговор с ними мог завершится проклятьем или гневом высших сущностей. Таким образом только величайшие герои и величайшие дураки вели себя со сверхъестественными существами так, как им хочется в данный момент времени. Для всех остальных северян новости о линнхорме, появившемся у реки или споке, атакующем дом соседей, была известием чрезвычайной важности.

СУЩЕСТВУЮЩИЕ СОЗДАНИЯ

Стандартные кампании AD&D содержат на своих страницах огромное количество монстров, выращенных на базисе скандинавского фольклора. Некоторые Викингские твари, правда, появились под своими Английскими именами, другие сохранились в неприкосновенности, и получили лишь небольшие изменения в своей статистике. По этой причине, прежде чем придумывать новых монстров, мастер может посмотреть в соответствующие справочники и модифицировать уже имеющихся тварей. Однако, помните, что среди описанных ранее чудовищ, есть и такие существа, которые сумели сохранить скандинавские названия, но при этом утратили большую часть изначальных свойств. Именно по этой причине, фэнтази гаганты, фэнтази дварфы и фэнтази эльфы для нас совершенно бесполезны.
Для того, чтобы отделить правильных монстров от неправильных, мы привели нижеследующую таблицу, в которой твари были выстроены в алфавитном порядке.

Создания, описанные в данной таблице могут принять участие в викингской кампании без всяких изменений. Что касается гигантов, дварфов и троллей, то мы полностью переписали их статистику, ибо данные существа частенько движут миром северных мифов.

СУЩЕСТВУЮЩИЕ МОНСТРЫ

Барсук
Медведь
Вепрь, Дикий
Собака, боевая
Собака, дикая
Дельфин
Орел, гигантский
Орел, дикий
Рыба, щука
Ястреб, маленький
Ястреб, большой
Корред*
Лепрекон*
Сова, обычная
Сова, гигантская
Ворон
Рок
Змея
Кальмар, гигантский
Кальмар, кракен
Лебедь
Черепаха, гигантская морская
Гриф, обычный
Гриф, гигантский
Кит
Волк
Россомаха, обычная

* - Может быть найден только на британских островах

ГАСТ (ПРИЗРАК)

Гасты (не стоит путать с существом называемым Ghast), ужасные призраки мертвых, которые обитают в ледяной пустыне севера. В отличие от других материальных мертвецов, гасты образовались из душ неизвестных людей и обречены скитаться по дикой земле до самого конца эпох. В отличие от обыкновенных призраков, гасты могут принимать физическую форму и при желании могут стать невидимыми. В физическом состоянии, тело гхастов необыкновенно тяжело. Тяжело настолько, что человек не в силах поднять оторвать его от земли. Гасты очень любят становится невидимыми и занимать место в повозке, тем самым значительно снижая скорость путешествия.

ГЕНГАНГЕР (ХОДЯЧИЙ МЕРТВЕЦ)

Кьяртан вошел в жилую комнату и увидел Тхорода, в окружении других покойников. Мертвецы сидели рядом с очагом и вели себя как ни в чем не бывало.

– *Эйрбигг Я Сага*

Генгангеры – это физические оболочки людей, который не успели завершить какое-то важное дело. Умерев, генгангеры возвращаются в этот мир, дабы закончить начатое. Статистика и внешний вид Генгангера полностью соответствует статистике и внешнему виду живых мертвецов (зомби). В отличие от обыкновенных живых мертвецов, генгангенры не всегда выглядят как разложившиеся трупы. Их лица помечены печатью смерти, но в условиях севера знаки разложения далеко не сразу появляются на телах покойников. Впрочем утопленники и убитые в бою несут на себе явные признаки смерти. Генгангеры не являются воплощением абсолютного зла. Они выполняют свою задачу и только – несут месть обидчику, доставляют важное послание и даже, иногда, доносят до людей весть о собственной смерти. Описываемые мертвецы умеют говорить и частенько являются на обеды в качестве незваных гостей.
Генгангер не может быть уничтожен обычным оружием. Разрушение тела лишь задерживает исполнение обязанностей до наступления ночи, но не останавливает генгангера. Таким образом, покойник может быть уничтожен лишь при успешном завершении специального обряда. Впрочем, в большинстве случаев, генгангеры покидают этот мир сами, окончательно «умирая» после завершения своей миссии. Обратите внимание, что ритуалом изгнания считается скандинавский обряд «двери» или христианский обряд экзорсизма.

ХАМФЛЕЙПА (ОБОРОТЕНЬ)
Хамфлейпа (дословно, «принимающий облик») - это те вереволки и веремедведи, которые странствуют по лесам средневековой Скандинавии. Статистика этих существ сходна со статистикой классических оборотней, которая может быть найдена в базовом Справочнике монстров. Скандинавские ликантропы являются истинами, но при этом местная ликантропия не являются болезнью, а укус монстров не является заразным.
Как вы понимаете, хамфлейпы знают несколько способов преобразования из человека в животное. При этом, северные оборотни не умеют изменять облик по собственному желанию в любой момент времени. Для преобразования хамфлейпа должен обернуться в шкуру того зверя, чей облик он хочет принять. Через несколько минут после начала ритуала, происходит таинственное преобразование. Хамфлейпа не может снять шкуру до наступления следующего заката или рассвета. Если шкура оборотня будет уничтожена, человек более не сможет принимать облик данного зверя. По этой причине, хамфлейпы обыкновенно хранят свою шкуру в тайнике. Подальше от глаз непосвященных.

ХАФМАНД (ВОДЯНОЙ)
Хафманды живут в океанской воде, поблизости от скалистых берегов холодного моря. Статистика водяных идентична статистике русалок. Внешний вид у обоих существ схож, за тем исключением, что водяные носят бороду. Как правило, хафманды придерживаются нейтрально доброго взгляда на мир и стараются не причинять вреда людям. Обитатели берега, уважительно относящиеся к морю и к водяным, обычно получают от хафмандов подарки – полные сети улова или предупреждение о надвигающемся шторме. Подобно многим морским обитателям, хафманды могут предсказывать погоду.

ЛИННХОРМ (ДРАКОН)
Пришел Фафнир на пустошь Гниты и обустроил там свое логово, превратился в дракона и возлег на груду золота.
– *Старшая Эдда*

Линнхорм (или «змея пустошей»), термин, привязавшийся не только к земным, но и к морским драконам. Самым известным представителем данного племени является Фафнир – дракон сраженный легендарным Сигурдом. Среди других известных скандинавских драконов выделяются: Мидгардсормр (Змей Мидгарда) – порождение локи, чье

свернувшееся в кольцо тело опоясывает мировой океан (Утаф) и Ниддхогр (Разрыватель трупов) - который уничтожает тела мертвецов. Все три описываемые существа выделились из драконьего племени благодаря невиданным способностям и могуществу, сравнимому с силой Богов.
Однако, в средневековом мире обитатели обыкновенные красные и черные драконы. Их статистику которых можно найти в базовом Справочнике монстров. Описываемые существа были чрезвычайно редки и встречались не столько в Скандинавии, сколько на территории Англии и Франкской империи. Согласно викингским преданиям, в Исландии драконов не было.
В землях викингов значительно чаще видели морских Линнхормов и гигантских океанических змей, чья статистика может быть сравнима со статистикой классического Красного Дракона. Естественно, описываемые создания не имели крыльев и красной чешуи. Зато, известно, что они были отменными пловцами. Появившись на поверхности, они привлекали внимание людей радужной чешуей и блестящими плавниками. Морские драконы Скандинавии передвигались под водой со скоростью 24 фута в оборот и стремились жить в верхнем слое озерной или морской воды (пещеры драконов, как правило, располагались во фьордах и были завалены сокровищами).
Вне зависимости от цвета чешуи, драконы Скандинавии всегда были злыми. Они не любили людей и не стремились дружить с другими живыми существами. Более того, в северных землях ходил слух, что в подобных существ могли преобразоваться наиболее жадные дварфы и гигантские, стремящиеся приумножить свои золотые накопления (в качестве примера можете прочитать историю о Фафнире).

НЁКК (НИКСИ)
Нёкк – водный дух, схожий с никси по статистике, но не по способностям. Нёкк одинокое существо, живущее в воде и не терпящее соседей. При желании он может очаровать любое создание, которое, в свою очередь, вынуждено совершить спасбросок против волшебства с бонусом +2. Нёкк может принимать облик лошади, пасущейся у озерного берега. При этом он стремится сделать так, чтобы неосторожная жертва забралась ему на спину. Убедившись, в том что жертва крепко сидит на спине, нёкк прыгал в воду и захватывал душу глупца.
В отличие от никси, нёкк любит музыку и сам с удовольствием играет на музыкальных инструментах. Говорят, что многие известные барды, для того, чтобы научиться играть брали уроки у нёкка! Музыкальные умения существа столь велика, что его музыка может наложить на слушателя эффект, схожий с очарованием. Слушатели не сумевшие совершить успешный спасбросок против паралича, начинает безудержный танец, который останавливается лишь после того, как нёкк перестает играть на своем музыкальном инструменте.
В зависимости от места жительства Нёкки известны и под другими именами. Существа, живущие рядом с горными водопадами именуются Фоссегримами (Водопадными гоблинами). Штормкарлы обитают в реках. Создания живущие в брошенных рудниках извесбнты как бакахасты.
Нёкки встречающиеся людям, всегда являются представителями мужского пола. В отличие от Никси, мировоззрение Нёкков истинно-нейтральное.

НИССИ (БРАУНИ)
Нисси также известны под именем томте и их внешний вид никогда не обходится без красной шапки. Мудрые фермеры стараются не беспокоить нисси, поскольку данные существа могут принести ферме удачу. Вообщем-то, везение это единственная вещь на которую могут влиять описываемые создания. По своему желанию Нисси могут наложить на человека дар Удачливости или Неудачливости. Нисси стараются избегать сражений, что им с успехом удается. Пока живущий поблизости фермер с уважением относится к

маленькому существу, последнее помогает человеку своей везучестью. В противном случае, нисси покидает ферму наслав на человека всяческие неприятности.
Некоторые нисси не связывают себя с фермерским хозяйством, а живут на корабле. Такие нисси известны под именем кабельгаттов. Другие создания этого вида – Гардсворы - распространяют свою власть на всю деревню, а не только на отдельную ферму. В Исландии Нисси не живут.

ПАКЬЯ (ГОБЛИНЫ)
Пакья – маленькие вредные создания, живущие в северных лесах. Ближайшим их родственником по виду и статистике являются стандартные фэнтази гоблины. Все пакья имеют предрасположенность к магии и могут инициировать волшебства, словно маги 4-го уровня. Скандинавские гоблины любят жить маленькими группами в лесистых склонах северных гор. Путники, могут увидеть жилища пакья когда в одиночку путешествуют по ночному лесу. Гоблины иногда забывают закрыть дверцы своих пещерок, вследствие чего тусклый свет, струящийся из их домиков проникает наружу.
Кроме Пакья в Скандинавии живут сходные с ними дверги. Между разными видами гоблинов нет никакой ненависти, вследствие чего сокровища пакья частенько содержат в себе искусные предметы сделанные умелыми соседями.

ПОСЛАННИК (РЕВЕНАНТ)
Посланник – могущественный мертвец, вернувшийся в этот мир по приказу могучего колдуна и послушный его темным командам. Посланники обладают теми же самыми умениями и способностями, что и обычные ревенанты. Однако, в отличие от своих фэнтази собратьев, посланники ищут не своего обидчика, а того человека, который навредил колдуну! Парализующая мощь посланников оказывает влияние на всякого встреченного человека, а не только на изначально избранную жертву.
Ритуал создания посланника является темным и злым секретом. Те колдуны, что могут провести описываемую церемонию, как правило, самостоятельно изучили ее и вряд ли станут делится этой жуткой тайной. Магия, возвращающая к жизни посланника не хранится ни в книгах, ни в древних свитках!

СКОГСРА (НИМФА)
Скогсра – дикая и опасная нимфа, которая, все же, иногда может помочь человеку. Подобно другим нимфам скогсра похожа на прекрасную женщину. Ее дом располагается в глубине леса, а значит на глаза она может попасться разве что заблудившимся охотникам. В отличие от обычным нимф, скогсра не умеет ни ослеплять, ни убивать. Вместо этого она умеет очаровывать представителей мужского пола. Мужчины, пораженные ее красотой, как правило идут за нимфой в лесную чащобу и, вкусив удовольствие, более никогда не возвращаются обратно. Однако, прежде чем бросаться на поиски скогсры помните, что мужчины не понравившиеся ей, как правило, погибают.
Скогсры могут принимать облик жены или возлюбленной понравившегося человека. Если мужчина сумел подарить нимфе удовольствие, то скогсра может посетить дом возлюбленного и даровать ему возможность богатой охоты в собственном лесу (THAC0 +1). Удача будет сопутствовать охотнику до тех пор, пока он будет молчать о своих любовных похождениях. Если же мужчина проболтался или не сумел доставить нимфе удовольствие, на него обрушиться невезение (THAC0 -1 во время охоты).
Обычно скогсры имеют нейтральное или злое мировоззрение. Несмотря на полезные свойства скогср искать их опасно, поскольку неизвестно какой удовольствие потребует создание за свой дар. Скогсры приходят в бешенство от малейших упущений и оплошностей, после чего оборачивают свой гнев на неумелого любовника.

СЬЁРА (РУСАЛКА)

Еще одно подводное создание. На поверхности морей и озер перед людьми предстают сьёры исключительно женского пола. В отличие от водяных, русалки могут жить и в соленой воде и в пресной. Сьёры не любят общаться с людьми, но всегда стараются донести до последних факт своего присутствия в озере. Моряки и фермеры относящие к сьёрам с уважением, как правило вознаграждаются за свое терпение предсказанием шторма. Более того, сьёры могут обеспечить морякам хороший улов в том случае, если добрые люди забросят сеть в русалочьи воды.

СПОКЕ (ПОЛТЕРГЕЙСТ)
Споке – нематериальный мертвец, проявления которого схожи с полтергейстом. Подобно злому духу он наводит беспорядок в доме и имуществе своей жертвы. В отличие от других бесплотных покойников, споке знает то место, в котором он поселился и действует исключительно в темное время суток. Как правило, споке появляется для того, чтобы завершить недоделанную работу, доставить сообщение или отомстить тому, кто крепко обидел его при жизни.

СВИПА (ПРИВЕДЕНИЕ)
Свипа, по внешнему виду и статистике, обычные приведения, живущие на территории Исландии. Как правило, свипа поселяются в тех регионах, которые достаточно далеки от мест их физической гибели или погребения. Обыкновенно свипа населяют уединенные уголки пустошей или стремятся поселится на прекрестках дорог. Исландские приведения – злые сущности, чей цикл активности приходится на ночь.

НОВЫЕ МОНСТРЫ

Далеко не все существа скандинавскикх легенд описаны на страницах Справочника монстров. Нижеприведенные существа, хоть и имеют знакомые названия, но в действительности сильнейшим образом отличаются от современных фэнтази стереотипов.

ДВАРФЫ И ЭЛЬФЫ
Дварфы были созданы из плоти дерева Имир и в своем изначальном состоянии были простой причудой создателей. Однако, по решению Богов им была дарована человеческая внешность и способность понимать людскую речь. При этом дварфы жили под землей и в скалах.
- Старшая Эдда

Дварфы и эльфы скандинавской мифологии серьезно отличаются от своих AD&D собратьев. По мысли викингов, у обоих рас больше общего, чем отличного. Более того, викинги не различали под-рас ни у эльфов, ни у дварфов, описывая их одними и теми же словами. Более того, четких отличий дварфов от эльфов также не существовало. Во многих землях эти существа были равнозначны и описывались следующими терминами (альфр, двергар, док-алфар и т.д.). Некоторые из них жили на поверхности и были светлыми, тогда как другие жили под землей и считались темными. Человек мог назвать существо дварфом или эльфом, в зависимости от собственного желания в данный момент времени. Старшие расы были значительно древнее человека и существовали с самого начала времен.
С точки зрения игровой механики, дварфом или эльфом может быть названо любое существо старшей расы, обладающее магическими способностями колдуна 4-го – 11-го уровня (1d8+3) (Дварфийские викинги были страшными поклонниками магии). Насколько известно, и дварфы и эльфы могли носит любую броню не страдая при этом ни от каких ограничений!

Дварфы и Эльфы Скандинавии не могут быть игровыми персонажами, хотя в некоторых, исключительно редких случаях, дварфы все-таки могут присоединиться к партии искателей приключений. Завершив миссию представитель старшей расы возвращался в свой мир.
Как вы уже догадались, представители старших рас стараются вести свою жизнь, скрываясь от человека. Они живут в мире духов и богов и не нуждаются в общении с обычными жителями севера. Цели и желания этих существ непонятны простому смертному. Золото и драгоценности не имеют для них особой ценности. С другой стороны, иногда они могут возжелать свадьбы со смертной женщиной. Детей, ставших следствием такого брака, они забирают с собой. Дварфы Скандинавии имеют нейтральное или нейтрально-злое мировоззрение.
Помимо всего вышеописанного, представители старших рас могут осуществить *Бертагнинг* (увод в горы). Данным термином описывается похищение мужчин, женщин или детей с последующим уводом их в тайные цитадели древнего народа. Люди, потерявшиеся в лесах, частенько привлекаются яркими огнями и звуками «пиршества», после чего становятся жертвами бертагнинга. К тому же самому результату может привести встреча с духом-искусителем. Женщины, как правило, похищаются дварфами и эльфами для последующей женитьбы. Дети, похищенные представителями старой расы, заменяются подменышами или деревянными куклами. Похищенные очень редко возвращаются в мир людей. Если подобное происходит, то разум у вернувшихся оказывается немного не в себе, из-за пережитого опыта. Очень редко вернувшиеся остаются в здравом рассудке и награждаются сверхъестественными дарами.

ДВЕРГИ
Дверги – ближайшие родственники дварфов, описанные в Справочнике монстров. Это низенькие, тощие существа гротескного вида, имеющие на лицах густые бороды. Дверги отменно чувствуют магию и создают невероятные арканные артефакты, прекрасное оружие, одежду невидимости, статуэтки, способные стать живыми существами и другие замечательные предметы.
Двергов можно встретить в древних подземных туннелях. В Исландии дверги не живут. На поверхности Скандинавии также не появляются. С другой стороны, их частенько видели в Карелии, Пермии и Гардарике.
Дверги живут под землей и поэтому очень чувствительны к солнечному свету (-1 ко всем броскам на поверхности). Ходят слухи, что большие колонии этих созданий прибывают в подземном царстве Нифльхейм. Помимо всего прочего, дверги по желанию могут переходить из реального мира в чуждую реальность, доступную для северных мистических существ.

ДОК АЛФАР
Док Алфар – темные эльфы, схожие по внешнему виду и статистике с обыкновенными Дроу. Они живут под землей и стараются избегать солнечного света. В отличие от своих AD&D собратьев, док алфары не всегда злые и безжалостные. По большей части они исповедуют собственные моральные ценности и стараются держаться как можно дальше от мира людей. Копья и арбалеты док алфар не используют. Да и культура их не имеет ничего схожего с культурой дроу. Социум описываемых существ вообщем-то близок к человеческому. Подобного двергам док алфары чрезвычайно редко оказываются на поверхности и встречи с ними возможны лишь в древних подземных туннелях, да безлюдных регионах гор. Все встречи с док алфар происходили исключительно на территории Норвегии и Швеции.

ХУЛДРЫ

Хулдуфолк (или «невидимые люди») больше всего походят на классических AD&D эльфов, разделяя с последними внешний вид и статистику. Хулдры известны под именами алфар, ваттар, подземный народ и люди холмов. В отличие от эльфов, хулдры могут по желанию становиться невидимыми или принимать облик другого человека (включая образы людей, известные персонажам). Подобная трансформация, конечно же, не является совершенной, поскольку хулдры не обращают внимания на детали и забывают «скрыть» от собеседника уникальные особенности собственного организма. Подобно двергам, хулдры умеют делать магические предметы и славятся, как мастера создания оружия, колец и брони.

Хулдры предпочитают жить в полых холмах, расположенных рядом с человеческими поселениями. Иногда хулдры живут даже в курганах. Естественно, от этого они не становятся мертвецами. Некоторые представители описываемого племени, живут в другом мире в собственных фермах и домах. Эта мистическая реальность своим краешком пересекается с той реальностью, что заселена людьми. Хулдры по желанию могут перемещаться между мирами и брать с собой тех, кто также хочет совершить необычное путешествие. Обратите внимание, что люди, обладающие вторым зрением, могут увидеть процесс описываемого перехода.

Как уже писалось выше, хулдры стараются не вмешиваться в дела людей. Если обитатели ферм относятся к древнему народу с почетом и уважением, то хулдры могут помочь своим соседям в сборе урожая или в возврате заблудившегося скота. В противном случае, у грубых и жестоких людей могут возникнуть проблемы не только с соседями, но и с собственным хозяйством. Хулдры, как правило, имеют нейтральное или хаотично-доброе мировоззрение.

Подобно другим сверхъестественным существам Скандинавии, Хулдры придерживаются принципов и стремлений, которые непонятны обыкновенным людям. Мужчины и женщины описываемого народа, временам стремятся очаровать и соблазнить людей противоположного пола, для чего пользуются обманом и хитрыми уловками. Хулдры настолько романтичны, что не разрывают связь с любовниками, а наоборот, стремятся забрать их с собой в сверхъестественное королевство. При этом стоит помнить, что время в курганах течет не так, как в реальном мире. Двадцать лет там, могут обернуться одной ночью в мире смертных. Люди, вернувшиеся из холмов, естественно, меняют свои привычки и взгляд на мир. Они уже никогда не станут такими, какими были раньше. Некоторые их вернувшихся получают дар второго видения или удачливость. Тогда как другие сходят с ума и остаются такими до самого конца своих дней.

Хулдры встречаются во всех землях заселенных викингами. Некоторые считают, что представители описываемой расы всегда жили в северных землях, тогда как другие верят, что они просто следуют за своими северными соседями.

МААХИСЕТ

Еще одни коротышки, своим внешним видом и статистикой похожие на стандартных AD&D дварфов. Маахисет просто одеваются, редко носят с собой оружие и имеют довольно грубые повадки. Как и дверги, маахисет живут под землей и редко появляются на поверхности. Описываемые существа поголовно знают элементальную магию и специализируются на заклинаниях, связанных с землей. Как правило, маахисет с подозрением относятся к чужакам. Регионами их жизнедеятельность являются Карелия, Тафесталанд и Пермия.

Дварфийские имена

Аи	Эйтри	Лит	Скафид
Альберих	Фаи	Мъёсъвинтир	Скирвир
Альф	Фис	Моссогнир	Судри
Альтхъёльф	Фили	Мондул	Свиар

Алвис	Фьялар	Наин	Текк
Андвари	Фрости	Нир	Тъхьёдронир
Аустри	Фндин	Ниси	Торин
Бафур	Галар	Нипинг	Тхорин
Бифур	Ганндальф	Норсри	Тхрор
Бомбор	Гиннар	Нории	Вали
Брокк	Глоин	Нси	Вестри
Драйн	Хаар	Нир	Виг
Долгхвари	Хаур	Нирас	Винндьялф
Дори	Хептифилли	Оин	Вирвир
Драупнир	Хиесъёльф	Онар	Вит
Дуф	Хугстари	Ори	Волунд
Дурин	Инги	Радсвид	
Двалин	Ивальди	Регин	
Эйкинскъялди	Кили	Рекк	

ГИГАНТЫ

Один сказал: Привет тебе Вафтруднир! Пришел я в твой дом, чтобы взглянуть на того, кого мудрым зовут. Правда, иль ложь надо в том убедиться.
- Падение Вафтруднира

Вне всякого сомнения, гиганты самые странные и удивительные существо во всей Северной мифологии. Согласно мифу, именно гиганты построили стену вокруг Асгарда – обители Богов. Один из гигантов по имени Утгард-Локи перехетрил богов Тора и Локи в соревновании силы. Другой гигант – Сурт, повелитель Муспельхайма – должен уничтожить землю во время Рагнарока – последней битвы.
Северные гиганты на удивление разные существа. Некоторые из них являются умными и хитрыми созданиями, тогда как другие невероятное глупы и невообразимо сильне. Несмотря на схожесть с AD&D гигантами, нордические гиганты гораздо могущественнее своих книжных собратьев.
В эпоху Викингов в землях Скандинавии жило всего несколько подобных существ. Согласно фольклору викингов, все мегалитические постройки, гигантские камни, вознесенные на вершину горы и удивительные озера были созданы или вырыты гигантами. С появлением людей, раса гигантов начала вымирать и, наконец, описываемые существа должны были уйти в глухие уголки земли – простирающиеся на востоке, за Пермией. Викинги считали, что гиганты скрылись в землю Йотунхайм, известной также под именем Земля гигантов или Ледяные пустоши. Часть гигантов ушла далеко на север, в ледяные пустоши Свальбарда и Гроенланда. В мифических землях за гигантами остались восток Асгарда и юг Муспельхайма.
В фольклоре викингов гиганты представляются хитрыми, жадными, жестокими и беспощадными существами. Некоторые из них при этом умны и испытывают тягу к магическим искусствам. Мировоззрение гигантов злое – законопослушное, нейтральное или хаотичное!

Имена гигантов

Буква (ж), стоящая после имени показывает, что имя принадлежит гигантше.

Аэгир	Фьялар	Иди	Скульд
Аллвальди	Форнётр	Им	Суттунг
Ангрботха (ж)	Герд (ж)	Лодин	Сваранг
Арринфея (ж)	Гуннлод (ж)	Менья (ж)	Тиасси

Аугелмир	Гимир	Мимир	Тхъязи
Аурнир	Хати	Могхтрасир	Тхрудгельмир
Бели	Хильдир	Муспелл	Тхрим
Бергельмир	Хлебард	Нери	Ульф
Бестла (ж)	Хримгерд (ж)	Норви	Утгард-Локи
Болторн	Хримгримнир	Нотт (ж)	Вафтхруднир
Егтер	Хрунгнир	Ринд (ж)	Вердланди
Эгтль	Хрим	Скрогг	Илфинг
Фенья (ж)	Химир	Скримир	Имир

ГОРНЫЕ ГИГАНТЫ

Горные гиганты частенько встречаются в восточных частях Скандинавии. Их статистика подобна статистика каменных гигантов из справочников AD&D. Горные гиганты достигают 25-30 футов роста, имеют длинные волосы и тонкие бороды, вследствие чего напоминают людей. Описываемые существа довольно интеллектуальны (INT 11-12) и придерживаются иерархических принципов управления. У горных гигантов существуют вожди, живущие в неприступных крепостях. Простые гиганты живут вместе с собственными семьями на отдаленных фермах.

Горные гиганты с подозрением и недоверием относятся к чужеземцам. Открытых столкновений они стараются избегать, но запросто могут завести потенциальных противников в коварную ловушку. Мировоззрение горных гигантов - нейтрально-злое.

ЛЕДЯНЫЕ ГИГАНТЫ

Ледяные гиганты живут в арктических пустошах, а также охраняют ледяной вход в Нифльхайм. Статистика Скандинавских ледяных гигантов подобна статистике ледяных гигантов, описанных в справочниках AD&D. Данные существа достигают 25-30’ футов роста, а их интеллект равен 12-15 пунктам. Ледяные создания не имеют шаманов, но вместо этого каждый пятый из них (20%) является магом 10-го уровня.

Снежные гиганты строят длинные дома и живут в землях вечного холода. Социальной единицей описываемой расы является племя, управляемое вождем (ярлом). Ярл, в свою очередь подчиняется королю гигантов Тхриму (или другому королю гигантов Янтену Форнъётру). Из-за своего удаленного места жительства гиганты практически никогда не вмешиваются в жизнь людей. Будучи вышвырнутыми из Нифльхайма, ледяные гиганты строят планы мести против Асгарда и других Северных царств.

ЙОТУНЫ

Йотуны – самые мудрые и могущественные существа из всех гигантов. Они такие же древние, как и сам мир, а значит, в их распоряжении находится такое могущество, с которым легко можно бросить вызов Богам. Будучи легендарными существами, Йотуны живут только в Нифльхайме, Муспельхайме и Йотунхайме.

Своим внешним видом и статистикой Йотуны напоминают штормовых гигантов и достигают 75-100 футов роста. Умения и способности Йотунов уникальны. Частичное описание могущества Йотунов может быть найдено в тех главах приложения *Легенды и Знания,* которые посвящены Сурту и Тирму. Стоит отметить, что Йотуны столь редки, что даже герои видели их не более одного, двух раз в жизни.

КАЛЕВАНПОЙЯТ

Так именуются вредные гиганты, живущие в Карелии, Тафесталанде и Пермии. Своим внешним видом и статистикой калеванпойят похожи на обычных гигантов Холмов. Три раза в день описываемые существа могут использовать псевдомагическую способность *Превратить камень в грязь* и *Превратить землю в камень* (как правило, гиганты превращают землю в груду мелких камней).

Калеванпойят живут в дикой местности, в простых деревянных избах подальше от человеческого взора. Людей, поселившихся на территории гигантов, ждут неприятности, поскольку калеванпойят на любят иноземцев. Как правило, гиганты не нападают на селян, а стараются выжить их с территории, превращая сухую землю в болото, а поле в территорию хорошо удобренную камнями. Мировоззрение Калеванпойят всегда нейтрально-злое.

ТУРСИРЫ

Турсиры – злобные, глуповатые существа, похожие на гигантов холмов и разделяющие с ними общую статистику. Три раза в день они могут использовать свою псевдо-магическую способность *Cause Disease* или *Madness*. Рост Турсиров достигает 20-25 футов. У них огромные уши и длинные, грязные бороды. Одеваются турсиры в грубую, залатанную одежду и сражаются при помощи дубин, сделанных из цельного дерева.

Турсиры живут также долго, как и Йотуны. Однако, в отличие от своих величественных братьев описанные существа глупы. Их запросто можно обвести вокруг пальца. Живут турсиры в диких местностях и стремятся не контактировать с человеческой цивилизацией. Ареал их обитания находится в Карелии, Пермии и Тафесталанде.

МОРСКИЕ ГИГАНТЫ

Статистика морских гигантов севера, напоминает собой статистику облачных гигантов AD&D. Описываемые существа дышат и передвигаются под водой, точно также, как и по земле. По желанию они могут предсказывать погоду с помощью врожденной псевдо-магической способности. Среди морских гигантов нет священников, но зато среди них имеются колдуны 9-го уровня. Сражаются описываемые создания копьями, но происходит это редко. Гиганты не любят воевать и проливать собственную кровь.

Морские гиганты живут в обширных залах, расположенных на океанском дне. Впрочем, викинги ничего не знают о домах морских существ, поскольку ни один человек никогда не спускался в бездну. Одеваются морские гиганты в опрятную одежду. На их телах можно увидеть связки морских водорослей, а также украшения, найденные созданиями на дне океана.

Морские гиганты не питают интереса к человеческому социуму. Они стараются избегать мест рыбной ловли, не контактируют с моряками и редко появляются на поверхности океана. Исключения предоставляются лишь для тех мореплавателей, чьи корабли помечены рунами удачи. Таким людям гиганты могут предсказать погоду. С другой стороны, моряки с плохой судьбой не ожидают от гигантов ничего хорошего. Для них, описываемые существа предстают в облике гигантских злых китов, которые утаскивают на дно деревянные суденышки мореплавателей.

Поскольку встречи между людьми и морскими гигантами чрезвычайно редки, мотивы и цели этих созданий – неизвестны. Описываемые существа имеют нейтрально-злое мировоззрение.

ТРОЛЛИ

Существа, пользующиеся непреходящей популярностью в Скандинавском мире. Однако, они крайне сильно отличаются от стандартного AD&D образа. Тролли Северного мира могут быть как огромными, грубыми и неказистыми, так и среднего роста, мало чем отличающиеся от людей. Их статистика подобна статистике AD&D огров. Кроме того, скандинавские тролли не могут регенерировать полученный урон.

Подобно другим существам севера, тролли знают толк в магии. Не менее половины этих существ являются магами 5-13-го уровня. Тролли хитрые и умные существа, что делает их чрезвычайно опасными для людей. Неприятие троллями человеческой расы имеет древние корни.

Тролли живущие в Норвегии и на Британских островах – это огромные и злобные твари, выглядящие подобно оргам и носящие одежду своей родины (никаких варварских шкур и мехов). Дерутся они в доспехах,оружием, напоминающим человеческие мечи, топоры и дубины.
Шведские и датские тролли выглядят как обычные люди или, как троллерожденные. Большая часть этих существ терпимо относится к людям, но только некоторых из них можно назвать действительно дружелюбными.
Тролли не имеют развитого социума. Каждая троллинная семья (состоящая из троллицы и троллят) живет сама по себе. Дома этих созданий могут быть найдены в глубине угрюмых лесов, на морских утесах, горных склонах и безлюдной приполярной тундре. По непонятной причине, тролли иногда устраиваются на службу людям. Отдельные злые короли и вожди имели в своих дружинах могущественных тролльских колдунов. По всей видимости магическая мощи описываемых существ оказывалась более чем полезна на поле боя.

ТРОУ

Троу – морские тролли, обители которых располагаются на Шетландских и Оркнейских островах. Это мужественные, но крайне недружелюбные создания, статистика которых напоминает статистику огров. Описываемые существа дышат и передвигаются под водой, точно также, как и по земле. Троу ненавидят людей. Особенно тех, которые решили половить рыбу в их водах. Таких умников, троу топят, набрасываясь на лодку и увлекая ее на морское дно. Живут Троу в тех самых пещерах, что располагаются внутри скалистого побережья.

ЧАСТЬ 6. ЭКИПИРОВКА И СОКРОВИЩА

Викинги не только грабили чужие берега и отбирали чужое имущество. Они также занимались земледелием и колонизировали далекие острова. Расширение территории привело к появлению торговых связей, что, в свою очередь, породило первые коммерческие операции.
Чем руководствовались викинги, когда отправлялись в дальние земли за добычей? Во-первых, они хотели узнать тот предел, до которого они могут дойти. Во-вторых, они хотели встретится с людьми у которых есть редкие вещи, недоступные в Скандинавии. В-третьих, жители других земель могли быть принуждены к выплате дани. Таким образом, те чужеземцы, что сумели дать серьезный отпор и стали первыми покупателями викингов (так, к примеру, произошло с арабами).
В свою очередь коммерция привела к появлению денег.

ДЕНЬГИ
Люди эпохи викингов знали несколько способов поддержания товарных отношений. В целях упрощения экономической составляющей кампании мы рассмотрим три базовых метода: долг чести, бартер и деньги.
Долго чести, самой простой способ обмена. Он сводится к формуле: «я сделал что-то для тебя, но позже ты сделаешь что-то для меня». Как вы понимаете, данная концепция была свойственна не только викингам. Она была широко распространена и в других землях. Естественно, данный тип отношений был возможен только между теми людьми, которые всецело доверяли друг другу или не имели другого выбора. Игроки могут использовать долг чести по своему желанию и тогда, когда он кажется им нужным.
Бартер – обмен одних натуральных товаров на другие натуральные товары. В Скандинавии непреходящим спросом пользовались овцы, рыба, коровы, корабли, земля и другие важные для жизни вещи. Эффективность бартера во многом зависела от качеств личности поскольку никто не знал абсолютной ценности конкретного предмета. В качестве эталона стоимости некоторые викинги использовали серебро.

Примерная стоимость товаров относительно эталона
6 ярдов Исландской ткани – 1 унц. серебра
1 раб – 10 унц. серебра

Отдельные Скандинавские короли добывали серебро в шахтах своей страны и не привозили его из рейдов в чужие земли. Кроме того, викинги вырыли рудники на территории Англии и Ирландии. Добытое таким образом серебро шло на изготовление пенни и полу-пенни. Короли старались делать монетки одного размера и веса, но в действительности так получалось далеко не всегда. Кроме того, надо было что-то делать с серебряными деньгами из других земель. К примеру арабские серебряные драхмы весили значительно больше, чем маленькие пенни. С другой стороны, король сам мог уменьшить содержание серебра в монете, дабы увеличить производство монетарных средств. Воры и мошенники вносили свою лепту в процесс обесценивания денег, срезая у монет углы.
Естественно, изначальные серебряные монеты быстро утратили ценность и на первое место вышел не их номинал, а их вес. Понимая это, некоторые купцы стали производить торг без пенни, выменивая необходимые товары на серебряные украшения. К примеру на наручи или пояса, украшенные изображениями северных монстров и драконов. Если купец испытывал недостаток монетарных средств, он мог отрезать кусок от вышеозначенного украшения и тем самым добивал необходимую сумму денег (отрезанный металл получил название *рубленное серебро*). Та же самая судьба ожидала и большие серебряные монеты с крупным содержанием серебра.

В целях упрощения игры, мастер и игроки должны считать, что монетарная система Скандинавии стандартизирована. Все монеты имеют один вес и одинаковое содержание серебра и, кроме того, принимаются всеми купцами. На следующих страницах книги мы привели стоимость обыкновенных предметов, дабы игроки не гадали сколько стоит стандартная овца или стандартная корова. При желании мастер может конвертировать цены предметов викингской эпохи в экономическую модель AD&D 2th Edition.

Таблица соотношения весов.

Пеннигар	1/30 унции
Отрогар	1/3 унции
Оре	1 унция
Марка	8 унций (½ фунта)

Викингские монеты

Полу-пенни (XP)	1/40 унц.	5CP
Серебряная пенни (P)	1/20 унц.	1SP
Арабский дирхам	1/10 унц.	2SP

Золотые, платиновые и электрумовые монеты не существуют в мире викингов. Однако, мастер может конвертировать их в серебряные пенни по следующему курсу. 1EP = 5P, 1GP = 10P, 1PP = 50 P.

Отношение веса серебра к количеству монет.

Монета	Пеннигар	Отрогар	Оре	Марка
Полу-пенни	1	12	40	320
Пенни	1/2	6	20	160
Дирхам	1/4	3	10	80

Поскольку отношение веса серебра к количеству монет было различным, ДМ может варьировать вышеозначенные величины в районе 25% в большую или меньшую сторону от базового значения. Естественно, подобные изменения могут оказать существенный эффект на колебания цены.

ДОСТУПНАЯ ЭКИПИРОВКА

Как мы уже писали ранее, мир викинов отличается от стандартных фэнтази миров AD&D. По этой причине, таблицы экипировки, приведенная в Настольной Книге Игрока не подходят для игры в реалиях Скандинавского севера. Некоторые из указанных там предметов просто не существовали во времена Темных Веков, тогда как другие, хоть и были, но встречались чрезвычайно редко.

Для того, чтобы исправить существующую ситуацию, мы переписали списки предметов и добавили в них вещи и объекты обычные для мира викингов (в частности, корабли). Таблицу предметов, приведенную в *Настольной Книге Игрока,* ДМ также может использовать в своей кампании, но при этом стоимость предметов должна выражаться в серебряных пенни или отталкиваться от веса серебра. Предметы помеченные прочерком вообще не могут быть найдены в реальности средневековой Скандинавии.

Если вы хотите узнать стоимость конкретного предмета (выраженную в GP) в марках, вам следует разделить имеющее число на 16. Полученный ответ и будет искомой суммой. Цены выраженные в CP могут быть напрямую конвертированы в серебряные пенни.

ТАБЛИЦА. ДОСТУПНАЯ ЭКИПИРОВКА.

Одежда

Шелковый жакет	10 марок (1,600 р)
Тога	-

Услуги и питье

Комнаты в городе	-*
Вино	1 отрогар (6р)
Комнаты в таверне	-*

Домашняя еда

Виноград (за фунт)	1 марка (160р)
Изюм (за фунт)	1 марка (160р)
Соленая сельдь (за 100)	1 отрогар (6р)
Специи, экзотические (за фунт)	5 марок (800р)
редкие (за фунт)	3 марки (480р)
не частые (за фунт)	1 марка (160р)
Хорошее вино (250 галлонов)	4 марки (640р)

Сбруя

Защита для лошади	-*
металлическая	-*
простая	-
Упряжка	-

Транспорт

Каноэ	-
Каравелла	-
Карета	-
Колесница	-
Ког	-
Драккар	1500 марок (240,000р)
Дромонд	-*
Галлеон	-
Большая галера	-
Кнарр	100 марок (16,000р)
Лонгшип	150 марок (24,000р)
Оар	1 отрогар (6р)
Лодка с парусом	10 марок (1600р)
Паланкин	-

Разные предметы

Цепи за фут	1 марка (160р)
Стеклянная бутылка	4 оре (80р)
Лампа	-
Замок, хороший	-
плохой	6 марок (960р)
Увеличительное стекло	-
Серебряный пояс	1 оре (20р)
Масло, Греческий огонь	-*
Бумага	-
Папирус	-
Пергамент	-*
Веревка (50 футов)	1 оре (20р)
шелковая	-
Подзорная труба	-
Отмычки	-**
Водяные часы	-
Чернила	-*

Животные

Верблюд	-
Слон	-
Лошадь, простая	-

боевая	-
Леопард	-
Павлин	-
Голубь	-

Оружие

Аркебуза	-
Лук, композитный	-
длинный	-
Арбалет	-
Копье, кавалерийское	-
рыцарское	-
Ловец людей	-
Алебарда, со штырем	-
Bec de Corbin [Чекан]	-
Bill-Guisarme [Секач]	-
Fauchard-Fork [Косарь-вилы]	-
Glaive-Guisarme[Резец с крюком]	-
Guisarme-Voulge [Штыковая гвизарма]	-
Hook-Fauchard [Косарь с крюком]	-
Люцернский молот	-
Ranseur [Протазан-Трезубец]	-
Хлыст	-
Праща на палке	-
Меч, копеш	-
сабля	-
двуручный	-

Броня

Banded [Бахтерец]	-
Brigandine [Бригандина]	-
Bronze Plate mail [Бронзовый доспех]	-
Field plate [Латы]	-
Full plate [Тяжелые латы]	-
Шлем, Великий шлем	-
Plate mail [Пластинчатый доспех]	-
Ring Mail [Кольчатый доспех]	-
Scale mail [Чешуйчатый доспех]	-
Splint Mail [Юшман]	-

* - Эти предметы не могут быть найдены в Скандинавских землях. Комнаты для проживания можно отыскать во Франкском королевстве и Византии. Лошадиную упряжь продают в арабских землях. Греческий огонь и сабли есть в Византии. Чернила можно найти в центрах обучения и науки. В частности в монастырях, которые существуют в Скандинавии.

** - Поскольку замки чрезвычайно редки, ремесла взломщик не существует. Таким образом, персонаж, решивший заняться чем-то подобным, должен иметь при себя некоторое количество пилок и иголочек. Наборы для взлома замков в Скандинавских землях не существуют.

Новые предметы экипировки

Солнечная доска	1р
Котел и треножник	1оре (20р)
Гребень	1оре (20р)
Корабль	
Фаэринг	5 марок (800р)
Лонгшип, малый	100 марок (16,000р)
Сексаэринг	10 марок (1,600р)

Коньки	1 отрогар (6р)
Лыжи	1 отрогар (6р)
Сани	10 марок (1600р)
Повозка	15 марок (2400р)

Солнечная доска: Этот предмет необычайно важен для викингов, поскольку обеспечивает навигацию в отдаленных водах. Выглядит он как деревянный диск, на верней площадке которого находится штырек. По длине его окружности нарисованы многочисленные деления. Для того, чтобы определить свое положение, капитан судна должна соотнести верхнюю часть штырька с восходящим солнцем или Полярной звездой. После этого, по длине тени он должен определить, как сильно его судно отклонилось от курса.
(*Происходило это следующим образом. Викинги плавали летом и знали склонение солнца в день летнего солнцестояния. Оно было равно 23.5 N. За 30 дней до и после этого периода склонение солнца оказывалось равно 20.5N. Точкой отсчета был Берген находящийся на 60 градусах северной широты. Таким образом, если корабль не отклонялся от курса, высота солнца в полдень 22 июня должна была равняться H=90-60+23.5=53.5 градусов.*
При длине солнечной доски в 100 см. длина солнечной тени должна была составить 74 см. Или 82.5 (за тридцать дней до солнцестояния и после него). Вырубив на доске соответствующие маркеры, викинги точно определяли как сильно они отклонились от выбранной для плавания широты – прим. перев.)
Гребень: Крайне ценный подарок, ибо в условиях темных веков сделать его было невероятно сложно. В качестве зубьев в гребне использовались маленькие деревяшки или зубы животного. Рамка, удерживающая зубчики украшалась янтарем или драгоценными металлами, покрытыми красивой резьбой. В руках хозяина гребень был самым настоящим сокровищем.
Фаеринг: Маленькое четырехвесельное суденышко, редко превышающее своими размерам 20'. Фаеринг имел команду в шесть человек и перевозил малое количество груза. Под командованием опытного мореплавателя данный корабль мог пройти 200 футов за оборот. Частенько, фаериг использовался в качестве шлюпки на больших кораблях типа драккаров.
Лонгшип, малый: Внешним видом описываемый корабль похож на своего большого собрата, но имеет в длину всего 60 футов. Характеристики малого лонгшипа подобны характеристикам большого лонгшипа за тем исключением, что команда корабля состоит всего из 16 человек, а вес перевозимого груза снизился до 30 тонн.
Сексаэринг: Маленький рыболовецкий корабль, достигающий в длину 40 футов. Судном могут управлять шесть гребцов, но благодаря одной мачте корабль может ходить под парусом. Команда сексаэринга состоит из шести человек, но при желании на судно могут подняться 30 моряков. В течение одного оборота корабль проходит примерно 60 футов. Вес перевозимого на сексаэринге груза равен 2 тоннам. Описываемое суденышко частенько встречается у северных берегов, но в открытое море на нем выходить опасно.
Коньки: Очень простые и практичные. Лезвие сделано из кости. Сами башмаки из кожи. Скорость передвижения на коньках по льду несколько выше обычного бега. После того, как персонаж покинул лед, коньки он конечно же должен снять.
Лыжи: Лыжи викингов были короткие и широкие. Как правило, викинги украшали деревянную доску красивой резьбой и никогда не пытались забраться на них по склону холма. Лыжи позволяли викингам быстро передвигаться по снегу (скорость передвижения имеет стандартное значение). На холм персонаж может забраться со скоростью, которая равна стандартному значению передвижения, деленному пополам.
Сани: Позволяют быстро и без особых проблем перевезти на большое расстояние груз весом в 300 фунтов. Один человек может передвигать тяжело груженные сани со

скоростью, равной половине базового значения передвижения. Викинги никогда не впрягали в сани собак.

Повозка: Повозки викингов были очень маленькими, а их стенки были украшены красивым орнаментом. Северяне использовали повозки в церемониальных целях, а также для транспортировки богатых женщин. В Скандинавии было очень мало дорог, вследствие чего описываемый вид транспорта не мог продемонстрировать своих преимуществ и пользовался малой популярностью среди обычных жителей. Повозки могли брать груз до 300 футов и передвигались со стандартной скоростью запряженного в них животного.

СОКРОВИЩА

Поскольку экономика Скандинавии не была ориентирована исключительно на деньги, герои, нашедшие сокровища, как правило встречали артефакты, драгоценные предметы или вещи, сделанные из редких металлов, стекла и даже дерева. Количество серебряных монет и арабских дирхамов в сокровищницах Темных Веков было незначительным.

Нижеследующая таблица содержит в себе перечень стандартных сокровищ викингской эпохи. Мы не стали приводить монетарную стоимость предметов, поскольку 1) не знали как ее правильно определить, 2) стоимость одной и той же вещи серьезно варьировалась от того, кто именно ее сделал. Обратите внимание, что сокровища не были взяты нами из головы. Описание было составлено на основе предметов и археологических артефактов, извлеченных из древних захоронений. Список, конечно же, был расширен за счет некоего числа предметов, которые не сумели сохраниться внутри могильников (в это число входит шелковая одежда, меха, предметы из моржового клыка и красивые деревянные поделки).

Кроме того, внутри сокровищниц иногда находились вещи, доставленные из рейдов на Европейское побережье: драгоценные распятия, подставки для книг и предметы религиозного культа.

Янтарные шарики и подвески из Вендланда
Костяной гребень
Амулет из золотых колец
Серебряные наручи
Каролингские золотые монеты, переделанные в подвески
Английские подвески из черного янтаря
Лошадиный хомут, вырезанный из дерева и украшенный резьбой и медными вставками
Сундук из дерева, украшенный резьбой
Шкатулка из бронзы и серебра
Бронзовая шкатулка украшенная изображением скачущих лошадей
Шкатулка из золота и моржового уса
Золотые кольца
Золотые диски
Золотые броши
Золотые наручи
Золотые шпоры
Золотые подвески
Разноцветные стекла из Рейнланда
Ожерелье из горного хрусталя
Серебряное ожерелье из хрусталя
Раскрашенные картинки, вырезанные на дереве
Рейнское стекло
Листы бумаги, украшенные золотым орнаментом
Французская глазурная брошь украшенная золотом
Серебряный кубок

Серебряный котел
Серебряная заколка для плаща
Серебряный кубок, украшенный резьбой
Серебряные кольца
Серебряная подвеска, изображающая молот Тора
Серебряное навершие топора
Навершие копья, украшенное серебром
Рукоять меча, украшенная серебром
Предметы из моржовой кости

Обратите внимание, что мастер может вложить в сокровищницу другие полезные предметы, которые, как ему кажется, могут выступить в качестве награды для героев. Если игроки забрались в пещеру троля и нашли драгоценности (согласно AD&D статистике общая стоимость троллевых артефактов равна 720GP), то мастер должен провести конверсию редких предметов согласно следующему курсу.

500 дирхамов = 1000р
1 золотой наруч = 2000р
4 серебряные броши весом по 5 оров = 100р каждая
Маленькая серебряная шкатулка, украшенная золотом = 4000р

В случае необходимости, ДМ может придумать собственные курсы обмена предметов на деньги.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Был у меня меч Тирфинг, сделанный дварфами. Удар его был столь силен, что крушил скалы.

– *Эрроу-Одд*

В эпосах викингов встречаются самые разнообразные магические предметы, среди которых есть дварфийские мечи и шелковые рубашки, обладающие арканными свойствами. Многие саги рассказывают о мечах, способных прорубить камень и о неразрушимых доспехах. Однако, при всем при этом в мире викингов нет привычных свитков с древними заклинаниями, волшебных палочек, сильнодействующих декоктов и прочих классических фэнтази предметов. Реальность викингов была реальностью воинов, вследствие чего артефакты темных веков имели непосредственное отношение к военному делу.

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРЕДМЕТЫ

Далеко не всякий артефакт, описанный в Настольной Книге Игрока, может быть найден в мире викингов. Вместо Таблицы.88, содержащейся в Dungeon Masters Guide, вы должны использовать нижепредставленный перечень, содержащий описание наиболее известных магических предметов средневековья.

Магические предметы мира Викингов

D100	Категория
01-05	Декокты и масла
06	Кольца
07-10	Посохи
11-12	Украшения, ювелирные предметы
13-18	Плащи и робы

19-20	Башмаки и перчатки
21-22	Шапки и шлемы
23-25	Домашняя утварь
26-30	Музыкальные инструменты
31-35	Викингские предметы
36-55	Броня и щиты
56-99	Оружие
00	Специальное

Еще ниже мы приводим таблицу, которая описывает предметы недоступные в викингской кампании. Конечно же, мастер может прислушаться к просьбам игроков и вручить им отдельные артефакты, существование которых было невозможно в реальной Скандинавии. Однако, не стоит забывать и о том, что мир викингов это мир мужчин, в котором артефакты значили куда меньше, чем личная храбрость и способности!
Что касается запрещенных предметов, то они могут появится в кампании лишь в том случае, если ДМ сумеет объяснить их существование. К примеру, *Кольцо призыва Джиннов* может оказаться у викинга, который посетил регион Каспийского моря и был в сокровищнице арабского колдуна (элементалы разных типов частенько встречаются в мифологии южных земель).
Отдельные артефакты клириков могут быть использованы рунными магами. В частности умный викинг может применить *Посох Лечения.* Конечно же, понимание действия подобного предмета является даром богов, к которому стоит отнестись со всевозможным вниманием.

Магические предметы, запрещенные к применению в мире Викингов

Декокты
Animal Control (Контроля над животным)
Climbing (Лазанья)
Diminution (Уменьшения)
Dragon Control (Контроля над драконом)
ESP (Чтения мыслей)
Giant Control (Контроля над гигантом)
Human Control (Контроля над человеком)
Levitation (Левитации)
Oil of Elemental Invulnerability (Элементальной неуязвимости)
Oil of Etherealness (Эфирное масло)
Oil of Impact (Масло столкновения)
Plant Control (Контроля над растениями)
Polymorph Self (Полиморфа)
Rainbow Hues (Радужных цветов)
Treasure Finding (Поиска сокровищ)
Undead Control (Контроля над мертвыми)

Кольца
Blinking (Мерцания)
Chameleon Power (Силы хамелеона)
Djinni Summoning (Призыва Джинна)
Elemental Command (Управления элементалами)
Feather Falling (Падения перышка)
Human Influence (Влияния на людей)
Mammal Control (Контроля над животными)

Mind Shielding (Защиты разума)
Shooting Stars (Стреляющей звезды)
Telekinesis (Телекинеза)
Water Walking (Хождения по воде)
Wizardry (Колдовства)
X-Ray Vision (Пронзающего зрения)

Посохи
Command (Командования)
Magi (Мага)
Power (Могущества)
Swarming Insects (Роя насекомых)

Драгоценности
Амулеты (Любые)
Медальоны (Любые)
Филактерии (Любые)
Scarab versus Golem (Скарабей против Голема)
Talisman of Sphere (Талисман сферы)
Talisman of Zagi (Талисман Заги)

Плащи и робы
Cloak of Arachnida (Плащ Арахнида)
Cloak of Displacement (Плащ перемещения)
Cloak of the Bat (Плащ летучей мыши)
Cloak of Manta Ray (Плащ манты)
Robe of Eyes (Роба глаз)
Robe of Scintillating Colors (Роба сверкающих цветов)
Robe of Stars (Роба звезд)

Башмаки, наручи и перчатки
Boots of Levitation (Башмаки левитации)
Boots of Varied Tracks (Башмаки любых дорог)
Boots, Winged (Башмаки, Крылатые)
Bracers of Brachiation (Наручи дыхания)
Slippers of Spider Climbing (Перчатки паучьего ползанья)

Шлемы и шляпы
Girdle of Femmenity/Masculinity (Шапка женственности/мужественности)
Helm of Brilliance (Шлем блеска)
Helm of Thelepathy (Шлем телепатии)
Helm of Teleportation (Шлем телепортации)
Helm of Underwater Action (Шлем подводного действия)

Бытовые предметы
Жаровня
Зеркало
Меха

Музыкальные инструменты
Колокольчики
Трубы

Horn of Bubbles (Горн кипения)
Horn of Tritons (Горн тритонов)
Lyre of Building (Лира созидания)

Броня и щиты
Только те, что существуют в викингской кампании. Полных доспехов в средневековой Скандинавии не было.

Оружие
Арбалеты
Сети
Трезубцы
Skimitar of Speed (Сабля скорости)
Sword of Planes (Меч планов)

НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Нижепредставленные магические предметы встречались в викингских сагах и эпосах. Однако, это лишь малая часть того многообразия артефактов, что встречались в Скандинавских мифах. Мы не включили в данный список предметы сделанные дварфами, поскольку они являются собственностью богов. Подобные предметы, а также их описание и статистика могут быть найдены в приложении *Легенды и Знание.*
Обратите внимание, что руны написанные на магических предметах могут быть использованы повторно. Данный момент отражает древнюю, до-человеческую природу скандинавских артефактов.

Магические предметы Викингов

D20	Предмет
1	Рог бездонного питья
2	Плащ сухости
3	Плащ сопротивления магии
4	Плащ легкого пера
5-6	Дары Гусира
7	Шлем ужаса
8	Зеркало трансформации
9-10	Ожерелье защиты
11-12	Камышовое копье
13	Прут верховой езды
14	Кольцо денег
15-16	Шелковая рубашка неуязвимости
17-18	Колючка сна
19-20	Каменные стены

ОПИСАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Рог бездонного питья: Огромный, украшенный серебряными накладками рог для питья, на внутренней стороне которого вырезаны магические руны. По желанию владельца, рог может быть наполнен до краев медом или пивом. При этом, пить из него можно столько, сколько хочет владелец. Если обладатель магического предмета не желает ни пива, ни меда, рог опустошается до следующего использования
Плащ сухости: Замечательный шерстяной плащ, который не пропускает внутрь себя ни холод, ни воду. Будучи брошенным в море, плащ все равно остается сухим! Конечно же, артефакт не обеспечивает защиту против магического холода.

Плащ сопротивления магии: Поверхность этого шерстяного плаща покрыта черными пятнами от огня и частичками сажи. Будучи одетым на хозяина, предмет дает последнему все преимущества артефакта *ring of the fire protection.*

Плащ легкого пера: Данный плащ сделан из соколиных перьев, которые, будучи нашитыми на ткань, плотно прилегают друг к другу. По команде владельца, плащ может преобразовать своего хозяина в сокола (SPD 33 B). В образе птицы персонаж может находиться 2d12 оборотов, после чего плащ опускает своего хозяина на землю. После паузы в один оборот, персонаж вновь может активировать магические силы плаща.

Дары Гусира: Магические стрелы, которые даруются по 1d3 штук. Стрелы выполнены с небывалой красотой и изяществом. Их оперение покрыто золотом, а древко восхитительной резьбой. Идентификация артефакта показывает, что дары Гусира являются стрелами +1, которые накладывают бонус на бросок атаки. После попадания в цель стрелы возвращаются в колчан, к своему владельцу. Каждая стрела может возвратиться к хозяину не менее 1d4 раз. После этого дар теряет свои магические свойства.

Стрелы получили свое имя, из-за прежнего владельца - Лапландского короля Гусира. Гусир в свою очередь, раздобыл их у дварфов. Дварфы сделали стрелы сами.

Шлем ужаса: Могущественный магический предмет, являющийся одним из самых великих и известных сокровищ Скандинавии. Согласно Эдде, этот шлем некогда был собственностью Хридмара, которому боги заплатить золотом богатый выкуп. Однако, Хридмар прожил не долго. Жадные сыновья – Фафнир и Регин убили отца, желая завладеть драгоценным металлом. Завладевший золотом Фафнир бежал от брата, превратился в дракона и стал сторожить сокровище. В свою очередь Регин позвал на помощь героя Сигурда, который должен был убить дракона. Регин, конечно же, планировал оставить золото себе и ни с кем не делиться. Однако, злобный план не удался. Сигурд раскусил Регина и убил его. Именно так Шлем Ужаса оказался в землях людей.

Шлем Ужаса – арканный предмет, способный инициировать вокруг себя область благоговейного страха, радиусом 90’ (на спасброски жертв накладывается штраф -2). Кроме того, он дает своему владельцу бонус +1 к AC и по команде может сделать своего хозяина невидимым. Обратите внимание, что магические силы предмета могут быть использованы хозяином столько раз, сколько ему хочется.

Поскольку Шлем Ужаса является частью проклятого сокровища, в нем находится частичка первозданного зла. Все время, пока персонаж владеет шлемом, его будет сопровождать *Неудачливость.*

Зеркало трансформации: Это зеркало выглядит словно тщательно отшлифованный кусок серебра. Человек, взглянувший в него, не увидит ничего не обычного. В действительности же зеркало обладает двумя уникальными функциями. Во-первых, по желанию владельца, зеркало может преобразовать смотрящего в него человека. При этом жертва превращается в то существо, о котором думал хозяин. Во-вторых, по команде владельца, глядящий в зеркало человек может ослепнуть (обязательный спасбросок против магии смерти). Успех проверки означает, что с жертвой ничего страшного не произошло. Обе функции зеркала могут быть активированы в любой момент времени.

Ожерелье защиты: Это ожерелье сделано из серебра, хрусталя и бусинок. Его действие идентично действую ring of protection +1.

Камышовое копье: Копье сделано из обычного камыша, который может быть найден в любом болоте. Несмотря на свой скромный внешний вид, данный предмет является копьем +1, которое наносит 1d6+1 пунктов урона. Камышовое копье может быть брошено на дистанцию, в два раза превышающую дальность полета стандартного копья.

Прут верховой езды: На первый взгляд этот предмет является обычным прутиком, но в действительности это мощный магический артефакт, обладающий несколькими могущественными своствами. Во-первых, в бою прут используется словно дубина +2. Во вторых, при произнесении специального слова, артефакт предает своему владельцу Spd

32, которая действует в течение 1d6 оборотов и может быть активирована снова спустя один оборот. Персонаж, получивший магическое ускорение, буквально скользит над поверхностью земли. В то же самое время, он не может пересекать пространства текущей воды. Во-вторых, прутик может даровать невидимость всякому человеку, коснувшемуся его и знающему особое командное слово. Невидимость действует до тех пор, пока герой держит прутик. Обратите внимание, что артефакт содержит в себе всего 3d10 зарядов невидимости. После того, как все вышеозначенные заряды подходят к концу, прутик преобразуется в обычную дубину +2.

Кольцо денег: Очень редкий магический предмет, невообразимой ценности. Если хозяин артефакта носит предмет целый день, то на следующее утро кольцо воспроизводит 1d8 немагических копий самого себя. Каждая копия стоит 1 оре (20р). Стоит отметить, что существует 5% провал активации данной магической способности. Когда подобная неприятность происходит, кольцо утрачивает все магические свойства и превращается в обычную поделку стоимостью 1 оре.

Шелковая рубашка неуязвимости: Этот магический предмет имеет множество разных обличий, которые простираются от обыкновенной шелковой рубашки, до богатой одежды, украшенной золоченым орнаментом. Арканные силы, доступные владельцу артефакта также имеют самые разные проявления, описание которых содержится в нижепредставленной таблице.

1-3	+1 защита
4-6	AC 4
7	Имунность к яду
8	Имунность к огню и холоду
9	Имунность к дистанционному оружию
10	Имунность к утоплению

При этом, Иммунность к огню и холоду накладывается исключительно на естественные проявления стихии (пожар в здании и арктический холод считаются естественными проявлениями). От них владелец артефакта не получает ни малейшего урона. Магический холод и огонь могут нанести урон, величина которого отталкивается от результата спасброска.

Иммунность к утоплению позволяет персонажу удерживаться на поверхности волн до тех пор, пока вес надетых на на нем предметов не превышает пороговое значение (зависит от силы владельца). Конечно же, обладающий рубашкой герой, тело которого было запечатано в бочку и брошено в море, вряд ли сможет выжить без доступа к воздуху.

Колючка сна: Этот магический предмет, похож на 3-ех дюймовую растительную колючку. Артефакт сухой и по этой причине его касание практически не ощущается жертвой и влечет обязательный спасбросок против паралича. Провал броска вводит героя в состояние глубокого сна. Сон продолжается до тех пор, пока жертва колючки не будет атакована или разбужена другим человеком. Шумы (даже шум битвы), не в состоянии разбудить жертву.

5% описываемых колючек могут привести в жертву в состояние сверхъестественного сна. Находящаяся в таком состоянии жертва (как и ее экипировка) не стареет, но и разбудить ее можно только лишь с помощью тайных ритуалов (схожих с теми, которые инвертируют воздействия заклинания *wish*). В некоторых вариантах саги о Вольсунге, Ордин использует описываемый артефакт для того, чтобы погрузить в сон валькирию Брунгильду. Сон последней мог прервать лишь тот человек, что никогда не ведал страха.

Каждая колючка может быть использована только один раз.

Каменные стрелы: Каждая каменная стрела сделана из твердого камня. Стрелы находятся в связках под 1d3 штук. Каждая стрела может быть использована только один раз, причем ими можно стрелять из обычного лука. Во время выстрела, хозяин артефакта

должен назвать имя жертвы, после чего стрела +5 отправляется точно в цель, игнорируя все модификаторы дальности. Попадание стрелы наносит 3d6+5 пунктов урона. Вне зависимости от результата выстрела, выпущенная стрела всегда выходит из строя.

МЕЧИ ВИКИНГОВ

Наиболее могущественные викингские мечи имеют свои собственные имена, которые объясняют природу оружия или события, связанные с их применением. Ниже приводится список самых известных мечей, названия которых были упомянуты в сагах северной культуры.

Грам – Меч Сигурда, сделанный Регином из части меча Одина, которую бог дал Сигмунду, отцу Сигурда.

Хротти – Меч Фафнира, ставший частью его сокровищницы. Оказался в руках Сигурда после смерти Фафнира.

Мимминг – Меч, сделанный гигантом Мимиром

Рефил – Меч Регина, который был использован в убийстве отца.

Снидил – Прекрасное оружие, принадлежащее Сирниру. Сирнир пережил с ним множество приключений в землях Востока.

Тирфинг – Дварфийский меч, украденный королем Свафралми, который, в свою очередь, также потерял его. Так Тирфинг оказался в руках Ангрима, который передал меч своему сыну Ангантиру, тоже погибшему. Дварфы прокляли меч и теперь он несет гибель всякому своему владельцу.

ЧАСТЬ 7. КУЛЬТУРА ВИКИНГОВ

Как мы уже неоднократно писали, мир викингов кардинальным образом отличается от стандартных фэнтази миров AD&D. Многие магические артефакты и предметы экипировки, встречающиеся в фантастически реальностях, не были известны Скандинавии времен Темных Веков. Гибель Рима и медленный развал Византии привели к деградации Европейской культуры, которая погрузилась в бездну кромешного мрака.
Однако, не стоит считать, что отсутствие развитой культуры привело к возврату во времена первобытного варварства. Это не так. Отсутствие печатного пресса не могло превратить людей, лишенных печатной литературы, в дикарей, не понимающих смысла искусства. Отсутствие строительных технологий, осложняло жизнь ремесленникам, но от этого их постройки не становились примитивными. Не стоит считать, что викинги занимались одними грабежами и налетами только потому, что у них не был сложных машин и центров науки.
Возможно, викингская культура была действительно примитивна, но ее никто не посмел бы назвать варварской. Викинги умело мастерили красивые вещи, используя в качестве поделочных материалов те ресурсы, что встречались в их северных землях. Конечно же, в Скандинавии не было центров гончарного ремесла и литературы, но викинги и не нуждались в них. Они могли достать требуемое не только путем войны, но также путем бартера и торговли.
Рассказы о воинском умении викингов, их оружии, монстрах и магических предметах могут привести читателя к выводу о том, что жизнь северян была одной непрерывной чередой кровопролитий. Это неправильный вывод, поскольку в жизни викингов были и мирные, можно даже сказать философские аспекты существования, которые не нашли своего места в величественных и жестоких сагах.
Кроме того, стоит помнить, что далеко не все викинги были воинами. Среди северян встречались фермеры, купцы, исследователи, судьи, поэты, ремесленники и кораблестроители. Более того, не каждый найденный на лонгшипе человек был викингом и далеко не каждый викинг был узнан врагами севера. На кораблях частенько встречались короли, вожди и скальды, которые отправлялись в поход, дабы донести до своих соотечественников свидетельства славных побед (можно сказать, что скальды были репортерами времен Темных веков).
ДМ решивший провести викингскую кампанию, должен внимательно прочитать данную главу, поскольку она придаст жизнь реалиям Скандинавского мира. Именно здесь мастер сможет найти описание викингской одежды, еды, домашней жизни, обрядов и основы законов. Конечно же, мы не ставили перед собой задачу обхватить все многообразие викингского мира. Мы описали лишь его основные элементы. Дополнительная информация о культуре севера может быть найдена в библиотеках и глобальной сети. Во время поиска книг вы можете воспользоваться библиографическим указателем, приведенным во второй главе данного приложения.

ГОД ИЗ ЖИЗНИ ИВАРА

Для того, чтобы жизнь викингов стала более наглядной, мы решили воссоздать один год из жизни Ивара Олаффсона, молодого воина, жившего в 841 году Н.Э. Ивару предстоит многое узнать и понять, ибо он молод, а мир, по большей части все еще представляет для него загадку и таит множество открытий. Реальность Ивара будет написана **жирным шрифтом**, тогда как наши комментарии к ней, обыкновенным черным.

ВЕСНА

Ивар – третий сын младшего херсира (северного аристократа) по имени Олаф из Согна. Старшие братья Ивара – Хальфдан и Эгиль – уже успели пострaнствовать и несколько раз

посетили Дублин с Хедеби. Ивару стукнуло 16, и он постоянно управшивает отца взять его в плавание. Наконец, весной 841 года родитель сдался и обещал взять Ивара с собой.
Конечно же, наш герой не мог покинуть берег без осуществления некоторых обязательных обычаев и ритуалов. В частности, Халфдан – старший брат Ивара – отказался брать младшего в море, назвав его «домоседом». Чтобы Ивар не делал, дабы убедить своего брата в правоте, все было бесполезно. У Олафа был всего один корабль, на который Ивар, по вышеозначенным причинам попасть не сумел.

Приход весны всегда совпадал со временем, когда придумывались планы на следующий год. После месяцев холодной зимы северянам нужно было решить, где именно следует брать припасы для полей и хозяйств. Жителям ферм требовались не только зерно и мясо, но также одежда и другие предметы, необходимые для ведения работ и повседневной жизни. Приобрести подобные товары можно было в обмен на шкуры, моржовые клыки, рыбу и дерево. Все эти припасы собирались за долгие зимние месяцы, грузились на корабли весной, а потом перевозились за море для продажи. Центрами торговли времен Темных Веков были такие города, как Хедеби в Дании и Дублин в Ирландии.
В 16 лет Ивар все еще считался молодым для того, чтобы предпринять морское путешествие. Конечно, в сагах встречались индивидуумы, которые отправлялись в большую жизнь в 12 лет, но реальность редко когда походила на саги. По этой причине, молодежь сидела дома до 16, а то и 18 лет. После этого, молодой человек мог пойти в викинги, а значит, имел полное право отправиться в рейд. Ивар, конечно же не имел подобной самостоятельности. Отправиться в путешествие он мог только под протекторатом старшего брата, отца или дяди.
Что касается Олафа, то его весеннее плавание было более чем благоразумным шагом. Зимой, ранней весной и поздней осенью волны Северного Моря были негостеприимны. Частые штормы, туманы и отвратительная погода делали плавания через океан чрезвычайно рискованным занятием. Кроме того, выждав первые весенние месяцы, Олаф подготовил корабль к плаванию и уладил все хозяйственные дела на отцовой ферме. Зима изрядно повредила ограды и сараи, так что северянам пришлось потратить некоторое время на ремонт деревянных сооружений. Кроме того, требовалось засеять поля, ибо осенью должен был произойти сбор урожая, без которого невозможно было прожить холодную зиму. Все вышеозначенное требовало много работы, большую часть которой, конечно же, исполняли траллы. Впрочем, и семейству Ивара пришлось изрядно потрудиться.
Отношение Халфдана к сложившейся ситуации оказалось изрядной проблемой. Называя своего младшего брата «лентяем» и «собирателем углей», Халфдан намекал на то, что Ивар большую часть своего времени проводит без дела, сидя у костра и тыкая палочкой в угли. Конечно, старший брат был не прав, но он был капитанам корабля, а значит, Ивару приходилось считаться с его мнением.
Как упоминалось выше, Олаф был младшим херсиром. Таким образом в его распоряжении находился средних размеров Хирд (викингское хозяйство) и 50 хускарлов (воинов). Для весеннего путешествия Олаф отобрал 30 хускарлов. Соседи, имевший заинтересованность в данном путешествии, выделили в команду еще 10 человек. Таким образом, у Олафа появилась возможность полностью укомплектовать команду малого лонгшипа выделив часть людей для защиты имения. Стоит отметить, что у Олафа был еще и кнаар, но плаванье на нем требовало большего количества людей. Таким образом, в текущем году должно было состояться всего одно плавание.

Как бы там ни было, старший брат отправился в плаванье один. Ивар остался на ферме, но скучать ему долго не пришлось. Уже через несколько дней, в гости на ферму пожаловали

два товарища Торир и Эйнар. Это были грубые и малоприятные ребята, которые всегда были вестниками крупных проблем. В этот раз они надумали играть в мяч с другими молодыми людьми. Игра зашла так далеко, что одному из приглашенных парней сломали руку. Второй день едва не обернулся трагедией. Торир и Эйнар едва не убили другого игрока, и лишь чудо спасло того от смерти. Третий день все-таки завершился крупной неприятностью. Парочка набросилась и Ивара и тот, чтобы спасти себя от побоев, схватился за камень и проломилТориру голову. Эйнар бежал с игрового поля домой и подробно рассказал родителям о том, что случилось. Олаф, узнавший о случившемся, был опечален свершившимся событием и ему стоило больших трудов успокоить всполошившуюся ферму.

Возмездие пне заставило себя ждать. Из Швеции прибыл мститель – человек, специализирующийся на дуэлях. Поскольку за Ивара отвечал Олаф, швед вызвал отца на *холмгангу* (северную дуэль). Олаф был стар и, конечно же, отчетливо понимал, что эту битву выиграть не сможет. Ивар решил поддержать отца и вызвался быть его заместителем в поединке. Понимая, что у сына больше шансов на победу, Олаф поддержал Ивара. Во время дуэли молодой человек опередил шведа и сумел убить его. Обрадованный Олаф отдал Ивару корабль. Теперь молодой человек мог сам предпринять морское путешествие.

Торир и Эгиль были приняты в доме Олафа, несмотря на то, что старый северянин не очень-то жаловал этих молодых людей. Зато он ценил законы гостеприимства, обязательные для каждого жителя севера. Олаф пригласил гостей в свой дом и даже дал в их честь пир. Однако, ни Торири ни Эгиль не отличились особенной сообразительностью и повели себя как ни в чем не бывало.

Игра в мяч (в ней использовались также клюшки, вследствие чего она была прообразом современного хоккея), была одной из многих игр, с помощью которых викинги убивали свое свободное время. Кроме того, на севере особой популярностью пользовалась борьба, плавание, а также различные соревнования в ловкости. В частности, многие саги упоминают о том, как великие герои прыгали от кормы корабля до его носа, отталкиваясь от весел. Люди попроще развлекались коньками и лыжами, ну а любители экстремальных развлечений устраивали потешные кавалерийские бои между отрядами.

Когда Ивар убил Торира он совершил преступление, в котором требовалось разобраться. В случае необходимости, виновники преступления должны были внести за убитого отступные, так называемый верегильд (золотом или товарами). К сожалению, семейства не смогли договориться миром, вследствие чего между ними началась кровная вражда, вызванная тем, что Олаф сам провел правосудие и, пользуясь правами Херсира склонил людей на свою сторону. Обычно же для решения подобных конфликтных ситуация приглашался человек со стороны.

Появление наемного убийцы было связано с очередной попыткой решения кровавой проблемы. Этот наемник был призван членами Торирского рода, для того, чтобы наказать обидчика. Согласно обычаям, бой мщения должен был произойти на специальном острове, который из поколения в поколения использовался для дуэлей. Стоит отметить, что дуэлянты должны были одеться в белую одежду. Перед началом сражение, семьи оговорили правила, согласно которым определялся победитель, а также издержки, которые должен был оплатить проигравший (как правило, половина собственности погибшего). Драться до смерти было необязательно, поскольку раненный мог сдаться, когда на его одежде появлялись первые капли крови. Если один из дуэлянтов оказывался убит, победитель не отдавал компенсацию семье проигравшего.

Отдельные могучие и яростные бойцы были дуэлянтами по найму. Они могли защитить честь совершенно посторонних людей, если последние были готовы

оплатить их услуги. Естественно, в случае победы, часть имущества проигравшего доставалась победителю, на что и рассчитывал сторонний дуэлянт.
Победив наемника, Ивар немедленно избавился от своего образа «наблюдателя за углями», а значит, соседи с большим уважением стали относится к сыну Олафа. Кроме того, Ивар и его друзья из дренгра (общности молодых воинов), поклялись в верности друг к другу. Таким образом, выделив Ивару корабль, Олаф был уверен, что его сын сможет полностью укомплектовать судно, набрав в команду друзей.

ЛЕТО

К концу лета Ивар приготовил корабль к дальнему плаванию. Олаф поручил своему сыну продать небольшое количество груза в заморских портах. Среди членов команды Ивара оказался Хрольф, его лесной-отец. Почувствовав дыхание попутного ветра, моряки отправились в далекую Данию.

После нескольких дней плавания вдоль побережья, викинги заметили лонгшип, идущий в их направлении. Однако, тот из Иваровских парней, что обладал вторым зрением, заметил, что это плохой корабль, а плывущие на нем люди не питают дружественных намерений. Команда Ивара приготовилась к бою. Товарищ молодого моряка был прав. В море разгорелась жестокая схватка, но люди Ивара победили, и сумели захватить нескольких пленников.

После сражения, Ивар направил свой корабль к одинокому острову, где были похоронены убитые и получены клятвы от захваченных в плен моряков. Разделив свой отряд между двумя кораблями, Ивар повел суда к Хедеби.

Поскольку в Хедеби торговля шла не очень хорошо, Ивар решил покрыть убытки продажей кнаара. Все равно у него не было людей на две полноценные команды. Кроме того, Ивар решил совершить рейд на английское побережье, дабы приобрести еще немного славы и трофеев. Команда с радостью поддержала идею своего капитана.

Ивар покинул Олафа, но отец оставил рядом с сыном своего верного человека – Хролфа. Хролф – лесной отец Ивара – то есть наставник, как правило, живущий в глуши или на отдаленной ферме. Именно под началом лесного отца молодой человек получал воинские навыки и проходил начальную школу жизни. Достигнув совершеннолетия, юноша возвращался в отчий дом или уходил в море. Как бы там ни было, но влияние лесного отца сохранялось долгие годы.
Покинув родной берег, Ивар направил свой корабль вдоль скалистого берега, стараясь выдерживать курс таким образом, чтобы между лонгшипом и морем всегда оставалась цепочка безлюдных островов. Подобный стиль путешествия защищал судно от ярости шторма, но, в то же самое время, серьезно увеличивал риск пиратской атаки. Торговый кнаар был отличной целью для разбойничьего нападения, которое не заставило себя ждать.
Когда два корабля оказались поблизости друг от друга, обе команды приготовились к сражению. Воины вставили щиты в специальные гнезда, бегущие вдоль бортов судна, чтобы защитить себя от вражеских стрел и метательного оружия. Сражение началось с выстрела лучников. Множество стрел поднялось в воздух, но лишь редкие из них попали в цель. Самые яростные и брутальные воины, вроде берсеркеров, заняли свое место на носу корабля. Борта с треском столкнулись. Сражение вошло в активную фазу.
Поскольку нос корабля был гораздо выше палубы судна, за него разгорелась жаркая стычка. Победившая сторона, могла перебросить на корабль противника абордажную команду. Капитан судна, как правило стоял у кормы, готовясь в случае необходимости принять смертельный бой с врагом.
Конечно же, морские сражения были крайне опасным занятием. Одно неловкое движение, один пропущенный удар меча и одетый в броню человек падал за борт. В

холодную морскую воду, из которой уже не было спасения. Стоит отметить, что сеча редко продолжалась до последнего человека. Как правило, одна из сторон конфликта сдавалась задолго до того, как потери становились катастрофическими.
Естественно, победители должны были что-то делать с командой проигравшего. В нашем случае, Ивар взял с пиратов клятву верности и присоединил их к собственной команде. Викинги самым серьезным образом относились к подобным клятвам. Ее нарушение считалось серьезнейшим преступлением и влекло за собой кровавую вражду с семьей обманувшего. Пираты, отказавшиеся принести клятву, как правило убивались (в том случае если продолжали оказывать сопротивление) или высаживались на какой-нибудь малозаселенный остров.
Следующим по важности делом были похороны убитых в сражении. Павшие товарищи были похоронены с соблюдением всех северных ритуалов, дабы духи их ушли в мир мертвых и перестали тревожить своим посещением землю смертных. Как правило, викинги хоронили своих покойников в курганах вместе со всем имуществом – мечом, щитом и украшениями. В больших могилах можно было найти собак, лошадей, предметы быта и даже целые корабли. В дохристианские времена, правитель уходил в иной мир вместе со своими рабами, которые предварительно умерщвлялись. Места подобных захоронений отмечались большими курганами или кольцом огромных камней, выставленных вокруг закопанного судна. На вершине кургана, обыкновенно устанавливался шест, на котором рунами были написаны имена мертвецов.
Основными центрами северной торговли были города Хедеби, Каупанг и Бирка. Именно сюда стремились купцы из Фризии, Венланда, Сакслэнда и других земель. Именно здесь можно было встретить христианских миссионеров или путешественников из далекой Аравии. Кроме того, здесь же можно было приобрести рабов – ирландцев, шотландцев или представителей славянских племен. Вероятно, эти крохотные заставленные домишками поселения, казались бывшему фермерскому мальчику чем-то необычным. В действительности же это были весьма неказистые места обитания множества людей. Каждый торговый город был окружен по периметру земляным валом или деревянным частоколом. Обратите внимание, что в середине лета торговый сезон завершался и купцы готовились к долгой дороге домой.

ОСЕНЬ

Итак, Ивар решил отправиться в Англию по бурному Северному морю. Добравшись до Англглийской территории, Ивар поплыл вдоль берега. Поскольку у викингов кончались припасы, было решено совершить рейд на ближайшую приморскую деревушку. Высадившись на берег, викинги неожиданно атаковали ничего не подозревавших мирных жителей. Битва была столь быстрой, что местная дружина не успела прийти несчастным на помощь.

Набрав трофеев, Ивар продолжил плаванье. Во время странствий вдоль побережья он встретил своего брата Хальфдана, который также грабил Английские берега. Простив Хальфдана за былые обиды, Ивар предложил последнему предпринять совместные нападения. Братья пошли на север, но удача им больше не улыбнулась. В конце-концов, было принято решение возвращаться домой.

Северное море встретило братьев штормом. Суда были разнесены непогодой, так что каждый из родственников продолжил свой путь самостоятельно. Наконец, через несколько дней тяжелого плавания, Ивар увидел берег. Поврежденный корабль нашего героя уткнулся в берег Оркнейских островов. Здесь с викингами повстречался добродушный фермер, который предложил северянам перезимовать в его доме. Ивар довольно быстро убедил своих людей продолжить путешествие к родным берегам весной следующего года.

Жизнь на борту лонгшипа была трудной. Большую часть свободного места занимал груз, так что команде приходилось тесниться в свободных уголках палубы. Когда требовалось работать на веслах, команда сидела на собственных сундуках, но когда корабль шел под парусом работы у викингов было мало. Северянам приходилось болтать друг с другом о доме, или каким-то другим образом прогонять скуку. Мясо во время плавания ели холодным. Костер можно было развести лишь в том случае, если судно приставало к берегу. Когда корабль шел через открытое море, над его палубой протягивали навес, должный защитить команду от шторма, дождя или палящего солнца.

Рейд считался среди северян почетным занятием. Захваченная добыча демонстрировала не только богатство человека, но и его статус в обществе. Очень часто налеты на прибрежные деревушки совершались тогда, когда к концу начинали подходить имеющиеся на корабле припасы (данный тип рейда назывался сандхогге).

Предпочтительной целью викингских атак были территории и локации богатые золотом и деньгами. Богатые монастыри восточного побережья – Иона, Линдесфарне, Ярроу, Уитеби – подвергались неоднократным налетам. Бедные деревни могли поставить северянам только пищу, да рабов.

Обитатели суши, конечно же, оказывали яростное сопротивление. Тяжелая пехота лордов и локальная милиция представляла для викингов серьезную угрозу, так что налет должен был завершиться до того, как карательная машина противника успевала прийти в движение. Если во время очередного налета, викинги встречали сопротивление, это значило, что об их появление знает вся округа, а значит рейд должен быть немедленно прекращен.

Путешествие домой, требовало от викингов плавания по открытому морю. Северяне не имели карт и двигались в океане,ориентируясь на попутный ветер, высоту солнца и береговые достопримечательности. К примеру, если Викинги плыли в Исландию, им надо было отправиться на запад от определенной точки норвежского побережья. Достигнув Шетландских островов, они должны были направиться в сторону Фарер таким образом, чтобы верхняя часть скалистых утесов виднелась на уровне горизонта. Близость земли определялась не визуальным поиском суши. Знаком ее приближения становились появившиеся над океаном птицы. Пользуясь подобными методами навигации, северяне достаточно успешно плавали через всю Северную Атлантику.

Конечно же, деревянные корабли викингов частенько не выдерживали ярости бурного моря. Штормы и сильные ветры сбивали суда с курса. Именно так и были открыты Виннланд с Гренландией. Впрочем, большую часть сбившихся никто более не видел. Потерявшиеся становились жертвами морской стихии и шли на дно.

Яростный океан породил в викингах гостеприимство. Каждый северянин знал, что ступив на берег он может найти приют у подобного себе. Доброжелательное отношение к морякам возвеличивало хозяина, так что редко какой северянин отказывал команде драккара в том, чтобы переждать зиму.

ЗИМА

Зима пришла быстро. Ивар и его люди помогали хозяину чем могли, ибо следующие месяцы должны были стать холодными. Когда на Оркнейских островах выпал снег, викинги начали добывать пропитание охотой и рыбной ловлей. Свои дни северяне проводили занимаясь починкой корабля, вытачивая из дерева безделушки, рассказывая истории и играя в различные игры.

Все обитатели хозяйства, даже рабы, жили в одном длинном доме – удобном и теплом. В конце концов, снег начал таять и наступила весна. Отправив гонцов на соседние фермы, Ивар снова собрал своих людей, после чего отблагодарил хозяина ценными дарами.

До начал зимы все северяне должны были закончить большую часть хозяйственных дел. Зима была мертвым сезоном – временем отдыха от повседневной суеты лета. Поскольку на Оркнеях росло недостаточное количество деревьев, викингам пришлось приложить немало усилий, дабы обеспечить себя и своего хозяина дровами на холодное время года. Завершив подготовку к зиме, хозяин загнал в стоило скотину и проверил запасы пищи для коров и овец. Часть животных была забита на мясо. Плоть животных была засолена и засушена. В морских путешествиях другое мясо было бесполезно. Пойманная рыба также была засушена. Если северянам везло и на горизонте появлялись киты, викинги могли попытаться поймать этих огромных животных, которые бы на долгие недели могли обеспечить их мясом, жиром и костью. С наступлением зимы викинги могли заниматься охотой на пушного зверя, мех которого был желанным товаром во многих землях.

Свободное время викинги проводили за играми или сагами, которые рассказывались друг другу. Если погода была хорошей, северяне могли провести время катаясь на коньках и лыжах. В противном случае, им приходилось оставаться дома. Широкую популярность в холодные зимние месяцы получали соревнования бардов.

Дома викингов были длинными, крепкими сооружениями, сделанными из дерева. Известно, что в Скандинавии практически не было построек, целиком выполненных из камня. В некоторых случаях, камень использовали в качестве фундамента и для постройки заборов. С другой стороны, на Оркнейских островах временами встречались постройки, выполненные из камня и торфа.

Естественно, все обитатели дома жили в одной большой, хорошо натопленной комнате. Кровати обитателей были сделаны из деревянных досок и покрыты мехами. Рабы, если они обитали в доме, спали на земляном полу, как правило рядом с огнем.

Дары, преподнесенные постояльцем хозяину, считались естественной платой за гостеприимство. Очень часто бывало, что подарки были взаимными и выполняли функцию объективного проявления дружеских отношений. Как правило, дары состояли из мехов, ценных предметов, оружия, верхней одежды или качественно сделанных доспехов. Богатые и щедрые люди могли подарить своему хозяину целый корабль! Естественно, в таком случае слава дарителя перешагивала через все мыслимые пределы.

СОЦИАЛЬНАЯ СТРУКТУРА ОБЩЕСТВА

Подобно другим народам Темных Веков, викинги существовали в обществе иерархических ценностей. Изначального равенства не было. Люди сразу же рождались с разными обязанностями и привилегиями. Викингское общество состояло из четырех классов: рабов, свободных людей, благородных и королей. Рассмотрим каждый класс по порядку.

ТРАЛЛЫ

На самой нижней ступеньке социальной лестницы стояли траллы – рабы. Рабство в мире викингов было естественным явлением, хотя по своей жестокости оно, конечно же не дотягивало до реалий древнего Рима. Вожди, ярлы и даже свободные люди считали рабов своей собственностью. Как правило, богатый землевладелец имел в своих владениях не менее 30 траллов, тогда как бедные викинги 3-4-ех.

Рабы выполняли на ферме самую тяжелую работу – обрабатывали землю, пасли скот, стерегли овец, ухаживали за домом, занимались строительством и собирали урожай. Женщины-рабы доили коров, варили пищу и занимались прочей полезной по хозяйству деятельностью.

У траллов были права. Однако, их количество было ничтожным. Согласно законам Скандинавии, жизнь тралла ценилась не больше жизни крупного домашнего животного. В том случае, если раба убивали, его хозяин требовал с обидчика только деньги. Дети тралла также считались рабами.
Стоит отметить, что викинги заботились о своих рабах и старались не давать последних в обиду. В некоторых поселения убийца тралла изгонялся из общины сроком на год. В случае ранения, тралл получал треть той суммы, которую выплачивал хозяину обидчик (в землях принявших Христианство преступлением считалась продажа в рабство другого христианина). Известно, что траллы могли иметь свое имущество, свой дом. Некоторые из рабов даже принимали непосредственное участие в коммерческой деятельности хозяина.
Формально раб мог получить свободу и подняться вверх по социальной лестнице. Его мог отпустить хозяин в благодарность за какое-то важное деяние или усердный труд. Более того, раб мог выкупить себя за определенную сумму денег (как правило 6 оре серебра). В последнем случае траллу требовалось организовать для хозяина пир.
Освободившийся тралл не имел прав свободного человека. Как правило, половину своих денег и товаров он должен был отдавать прежнему хозяину или тому, кто купил траллу свободу. Кроме того, суд отдавал бывшему траллу только половину отсуженного имущества. Однако в то же самое время, ребенок бывшего тралла считался полностью свободным человеком и имел все права жителя Скандинавии.

СВОБОДНЫЕ ЛЮДИ

Мы никогда не поклонимся одному ради многих, и ни от кого не будем ждать милости. Никто не сможет командовать нами так, как ему хочется. Величие радует нас тогда, когда оно добыто собственным оружием или собственными руками.
- Ответ северян франкскому послу

Самым обширным социальным классом севера были Свободные люди или карликны. В отличие от земледельцев Франкского королевства или Саксонцев, фермеры Скандинавии не были крепостными. Их земля была их собственностью, и ни ярл, ни король не имели над ней никаких прав.
Свободные люди находились под защитой закона. При этом надо помнить о том, что закон частенько зависел от связей и альянсов. Большинство карликнов были фермерами, но среди свободных людей встречались кузнецы, воины, купцы, кораблестроители, скальды, лесорубы и представители других распространенных профессий.
Все игроки, вне зависимости от пола, начинают игру, как сыновья и дочери бонди (впрочем, последнее слово всегда остается за ДМ-ом). Бонди – независимые фермеры севера, имеющие все права свободного человека.
Другой крупной группой свободных людей были хускарлы – слуги благородного человека, образующие хирд. Хускарлы служили телохранителями и составляли ядро боевой дружины. Игровые персонажи также могут быть частью хирда. Они могут войти в него и во время приключенческой жизни.
Несмотря на то, что бонди и карликны не были подданными королей и ярлов, они заключали с аристократами союз. Благородные при этом, обеспечивали их защитой закона и, в случае необходимости, защищали фермеров мечом. Если альянс приносил фермеру проблемы, свободный человек мог заключить союз с другим благородным. Однако, в последнем случае стоило помнить, что бывший «патрон» мог явиться на ферму с жаждой мщения.

БЛАГОРОДНЫЕ

Над свободными людьми стояли ярлы и локальные вожди. Эти люди содержали хирд, состоящий из хускарлов. Они командовали сражениями и проводили суды, собирали дань для короля и воплощали в действие королевские приказы.

В мире Скандинавии было несколько разновидностей благородных. Ниже всех стояли локальные вожди или херсиры, которые получали свой титул (и причитающуюся землю) непосредственно от короля. Звание херсира не передавалось по наследству, его выдавал король. Отобрать звание было нельзя, но король мог наказать провинившегося херсира, запретив его сыну вхождение в среду благородных и лишив его отцовской земли.
Выше херсиров стояли ярлы – обладающие огромной властью и авторитетом. Многие ярлы были практически независимы от королей и вели свою собственную политику. Ярлы управляли областями, контролировали сидящих на земле херсиров и собирали с них налоги. Приказывать ярлам мог только король.
В отличие от других северных земель в Исландии не было благородных. Свободные люди, высадившиеся на острове, не хотели иметь над собой аристократической власти. Она была не нужна им. Таким образом, Исландией управляли 36 годи, которые действовали, как вожди. Каждый годи объединяли в себе светскую и религиозную власть.
Общее количество херсиров, ярлов и годи никогда не было большим. Во всей Норвегии была сотня херсиров и всего 16 ярлов. В Швеции количество благородных было таким же. В Дании благородных было немного больше. В Исландии правили 36 годи. На Оркнейских островах обитало несколько херсиров и один ярл. Фарерские и Шетландские острова управлялись исключительно херсирами.
Игровые персонажи, ставшие аристократами высокого уровня, вряд ли смогут так просто отправиться в приключение. Да и врагов у них будет не много. Таким образом, герои должны приложить массу усилий для того, чтобы выбиться в херсиры или ярлы из числа свободных людей.

КОРОЛИ

Выше королей или конунгов в мире Севера не было никого. Титул короля был наследственным, но в то же самое время, вручался он в ходе общего собрания. Корона передавалась от отца сыну (или незаконнорожденному сыну или брату). Однако при этом, свободные люди всегда голосовали за принятие нового короля. Таким образом, если у короля было три сына, то каждый из них мог рассчитывать на корону, которая надевалась на голову человека, победившего в голосовании. Поскольку за свободными людьми всегда оставалось последнее слово, благородные севера превращали голосование в своего рода политическую игру с высокими ставками. Частенько титул доставался самому сильному, хитрому, ловкому и популярному из кандидатов. Система передачи короны приводила к многочисленным убийствам в королевской семье и кровавым стычкам между родственниками. Если у короля оставался всего один сын, выбор свободных людей становился очевидным.
Идея короля всей Скандинавии была чужда викингам. На севере правило множество локальных королей и лишь в 890 Н.Э. Гарольд Прекрасноволосый объявил себя единым королем Норвегии. Однако, данное единство долгое время оставалось лишь на словах, потому как всей полноты власти у Гарольда не было. В Швеции сидел свой король, а уния между Швецией и Дании все еще не была подписана. До момента полного объединения Скандинавии под одной короной оставались долгие столетия.
Человек, ставший королем, должен был защищать территории, находящиеся под властью его закона. Кроме того, король был военным вождем и ему вверялось в обязанность разрешение юридических споров. Дружина короля собирала налоги с землевладельцев и аристократов.
Игровой персонаж не может стать королем (это экстраординарное событие), но вполне может быть королевским дружинником или слугой.

ПУТЬ ВОИНА

Воин был центральной фигурой викингской культуры. Каждый человек мог получить уважение через собственный меч. Война, возможно, была самым легким путем

достижения высокого положения в северном обществе. Она не требовала специальных умений, врожденного таланта и крупных вложений в экипировку. Она требовала храбрости, везения, а также крепкого щита и острого меча.
Храбрый воин мог быть фермером(!), дуэлянтом, хускарлом или влиятельным членом социума. Формально, каждый обитатель севера был воином. Даже фермер в некоторых ситуациях должен был браться за меч, чтобы спасти себя или свою семью. Впрочем, стоит сразу же отметить, что фермеры редко когда могли сравниться в воинском умении с профессиональными воинами.
Талантливый и ловкий воин мог стать дуэлянтом. Однако, этот путь не благоприятствовал длинной жизни и превращал многих нейтральных людей в откровенных врагов.
Конечно же, славный воитель мог легко войти в дружину ярла или короля. В этом случае, он получал гарантированную еду и крышу, но жертвовал своей вольницей и амбициями, связанными с управлением другими людьми. Приказы хускарлу отдавал повелитель.
Ну и, наконец, каждый воин мог стать членом воинского сообщества. Эта квазивоенная группа воинов подчинялась строгому кодексу чести, который распространялся на всех ее членов. Домом сообщества был военный лагерь, который со всех сторон был окружен стенами длинных домов.
В 10 веке Н.Э. датские короли построили серию крепостей, внутри которых располагались бараки для многочисленных воинов. Наиболее известной фортификацией подобного типа стал Трелльборг.
Самым уважаемым воинским обществом Скандинавии по всей видимости были Йомсвикинги из Йомсберга. У этой группы были предельно жесткие законы. Ни один человек младше 18 и старше 50 не мог войти в их число. Каждый воин должен был относиться к своим товарищам, как к братьям и он не имел права испытывать страх в бою. Вся добытая в сражении добыча передавалась вождю отряда. Никто не мог войти в лагерь и оставаться в нем больше, чем три ночи подряд. Ни один воин не мог создавать проблем своим товарищам, ну и конечно никто не мог присоединиться к сообществу без специального приглашения и рекомендации.
Йомсвикинги были наемниками и их деяния были известны по всей Скандинавии. Эти воины сражались во многих битвах, но были известны тем, что предпочитали поддерживать слабейшую сторону. Оказавшись в плену, Йомсвикинги отказывались от сотрудничества с врагом (также, как и герои саг). Свою смерть они встречали храбро, без страха.
Конечно же воинские общества, подобные вышеописанному, могут найти свое место и в фэнтази кампании. Герои, решившие пойти путем воина, могут присоединиться к такой группе и медленно прогрессировать в ней, продвигаясь по иерархической лестнице. Весьма вероятно, что герои смогут стать влиятельными личностями у Йомсвикингов.
Основным рабочим инструментом воинов было оружие. Викинги предпочитали сражаться: широкими мечами, копьями, маленькими топорами, хальбердами, короткими луками и дротиками. Также, в боях они использовали оружие известное как сеакс (помесь топора и ножа на ручке). Копье также пользовалось большим уважением. По Скандинавии ходили рассказы о воинах, способных метать в цель два копья одновременно.
Из доспехов наибольшее распространение получила кожаная броня. Многие викинги не могли приобрести ничего лучше ее, но при этом с легкостью использовали крепкие деревянные щиты, в центре которых было укреплено специальное металлическое навершие. Ко времени заката викингской эпохи, северяне стали использовать треугольные металлические щиты большого размера. Маленькие щиты не были у викингов в почете.
Те северяне, что хотели защитить себя лучше, чем все остальные, носили бирн – кольчужную рубаху, достающую до пояса или колен. Рукава бирна были короткими. Шлем викингов отличался конусообразной формой. Иногда у него была защитная маска, нос и стальные пластины для щек. Очень часть шлемы украшались серебряными украшениями, необходимыми для запугивания врагов.

Чешуйчатый доспех был наиболее редкой броней в мире средневековой Скандинавии. Носили его лишь самые известные и богатые воины, как правило, путешественники. Местом создания чешуйчатых доспехов была Византия. Подобная броня считалась очень дорогой и носить ее могли лишь гвардейцы Византийского императора, да пришедшие с востока Русы.

ЖЕНЩИНЫ ВИКИНГОВ

Европейский социум не ценил женщин. Это был мир в котором доминировали мужчины. Скандинавия, в этом смысле, была исключением. Женщины имели здесь значительно более широкий набор прав и обязанностей.

Во-первых, женщина могла иметь собственность, землю или дом, которая доставалась ей от отца в случае смерти или полного отсутствия братьев. Получив наследство, женщина сохраняла собственное имя и не утрачивала более связей с семьей. Более того, во всех спорах о земле она могла выступить с собственными родственниками против собственного мужа! Женщины не имели права принимать законы, но могли присутствовать на законодательном собрании.

Многие саги Скандинавии упоминают о великих женщинах, оказавших влияние на скандинавское общество. Некоторые женщины севера оказывали косвенное влияние на политику или принимали участие в эпизодах кровной мести, вследствие чего в Норвегии появилась поговорка – «Холод, вот женщины совет». С распространением христианства, роль женщины в обществе стала снижаться. Независимость представительниц слабого полу уменьшилась, и они оказались во власти собственных мужей.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖЕНСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Женщины Скандинавии были работницами на ферме, швеями и представительницами других мирных профессий. Девы, обладающие определенными ремесленными навыками обязаны были выйти замуж как можно быстрее. Жена могла управлять фермой в отсутствии муж, отправившегося в поход. Однако, подобное явление было редкостью, поскольку с той же самой задачей справлялся сын или брат мужа.

Пожалуй, самой известной скандинавской правительницей была Ауд Глубокомысленная – королева Ирландии, лишившаяся в Исландии мужа. Кроме того, в истории сохранились упоминания о группе викингов, которыми командовала «Красная девушка». В сагах можно найти упоминания о Валькириях «собирательницах павших героев». Согласно мифологическим представлениям, Валькиии это младшие боги, которые опускаются на поля сражений и забирают павших героев в Валгаллу. Точнее сказать в залы Одина, располагающиеся в Асгарде. Кроме валькирий в сагах упоминаются другие женщины-правители, руководившие землями в Скандинавии и Англии.

Женщины-воины могут вызвать у мужчин NPC две основные реакции. Во-первых, удивление и непонимание. NPC понадобится много времени, чтобы признать тот факт, что женщина может быть воителем. Подобное трудно представить викингу, потому что согласно общественному мнению место женщины должно находится рядом с домашним очагом. Женщина не должна плавать на драккаре и сражаться с монстрами! Подобное отношение, конечно же, создаст множество трудностей для всякого персонажа женского пола.

Во-вторых, герой женщина может вызвать у NPC уважение к отряду персонажей в целом. Обратите внимание, что только женщина-воительница может стать валькирией – посланницей Одина в мир смертных людей.

Женщины – колдуны также были редки в мире Севера. Да и вообще, по представлениям викингов, женщинам не стоило участвовать в приключениях.

ДОМА И ФЕРМЫ

Ферма была центром викингской жизни. Поскольку в Скандинавии не было крупных городов, обитатели Севера в основном жили в крохотных поселениях, которые располагались далеко друг от друга. Как правило, подобные деревни строились на морских берегах, ибо жизнь викингов была нераздельно связана с морем.

Центром каждой фермы был дом, построенный из крепкого дерева. Поскольку в Исландии с деревьями была проблема, дома строились из земли и дерна. Типичный длинный дом викингов был 30 ярдов в длину и 8 ярдов в ширину. Вдоль стен дома бежали невысокие платформы, которые использовались для сна и принятия пищи. Дневной порой на платформы переносились столы. В случае необходимости сундуки могли выступать в качестве сидений. Оружие, инструменты и прочий инвентарь развешивались вдоль стен. Пол был покрыт дерном или сухой травой. Очаг размешался в самом центре дерна, откуда он распространял тепло и свет. Поскольку для разведения огня постоянно требовались дома, викинги складывали поленницы поблизости от пламени. Кухня, как правило, размещалась в соседней комнате.

Если викингам требовалось уединение, они просто закрывали штору, над своей секцией платформы. В дальнем конце дома обычно стояла кровать хозяина и хозяйки, но в некоторых случаях там располагалась туалетная комната, с запирающейся изнутри дверью. С наступлением утра, разбросанные по дому одеяла и подушки, запирались в отдельной секции помещения.

Дом бедного человека или трала был значительно меньше. Построенный из дерева или дерна он занимал от 3 до 5 ярдов в длину и имел форму прямоугольника. Поскольку места в таком доме было ценно, меблировка в нем была достаточно бедной.

Помимо длинного дома на территории фермы располагались: сарай для животных, мастерские, дома тралов, навесы для сушки рыбы, а также амбары для зерна. По большей части дополнительные постройки были чрезвычайно простыми за исключением амбара, который всегда ставился на опорах (подобная предосторожность была направлена против вредителей).

Кроме ферм в лесах Скандинавии располагались уединенные избушки, которые использовались отшельниками и охотниками. Подобные локации подвергались разбойничьим атакам, и поэтому проживание в них было опасной затеей.

ЕДА И ПИТЬЕ

Поскольку викинги занимались земледелием и охотой, они могли позволить себе довольно разнообразную пищу. Из-за особенностей скандинавского климата, викингов приходилось импортировать вино и специи из других стран. Мясо, рыбу, зерно и прочие продукты северяне добывали или выращивали сами.

Добытое на охоте мясо варилось в больших котлах или поджаривалось на углях, которые со всех стороны были окружены камнями. Викинги ели мясо вареным, жареным, копченым, сушеным или сырым в зависимости от ситуации. С рыбой поступали сходным образом. Викингом было известно много специй, но в Скандинавии можно было вырастить только горчицу, можжевельник и тмин. Все остальное приходилось импортировать.

Северяне знали технологию преобразования молока в сыр. Сыворотка и творог были одними из их любимых кушаний, а молоко самым обычным питьем.

Хлеб викингов был плоским и пресным. Очень часто в его состав входило не только тесто, но также маленькие кусочки камня и пепел, которые были следствиями примитивной технологии хлебной готовки.

Овощи были редкой пищей на северном столе. Из-за особенностей климата викинги могли с успехом разводить только бобы, брюкву и капусту. Фрукты и ягоды собирались в лесах и специально не выращивались.

Основным питьем викингов была медовуха, алкогольный напиток, сходный с пивом. Вино было редкостью и поэтому считалось невообразимо ценным. Как правило, викинги пили его из деревянных кубков или специальных рогов для питья.

ТОРГОВЛЯ

В начале, Северные королевства не особенно интересовались торговлей. Внезапные удары по берегам Англии и Франции приносили огромное количество добычи. Со временем, рейды становились все более редкими, поскольку сопротивление береговых жителей возрастало. Таким образом, викинги пришли к той идее, что торговать куда полезнее, чем воевать.

Торговля стала важна для викингов, поскольку их собственная земля была бедной и не могла обеспечить своих детей предметами роскоши и разнообразной экзотикой. Однако, в то же самое время, в распоряжении викингов находились огромные ресурсы, которые могли быть с успехом применены для торговли с дальними странами. Мы имеем в виду: рабов, железо, рога, меха, китовый ус, веревки, рыбу и лес. Все это богатство северяне обменивали на серебро, стекло, мечи, шерсть, соль, специи, шелк и вино.

Центрами товарного обмена были крупные приморские города, вроде Хедеби. Пиратство и прочие опасности моря, типа штормов и непогоды увеличивали риск морских путешествий, но вместе с тем повышали стоимость товаров. Как правило, викинги поставляли товар посредникам, которые уже, в свою очередь, распространяли его по всей Европе.

Викинги поставляли товары не только в известные торговые города. Они пытались открыть и новые торговые пути, связывающие Скандинавию с далекими и загадочными странами. Викингов манили воды Рейна, но настоящие любители приключений отправлялись в Россию. Викинги одним из первых открыли богатейших торговый путь, соединяющий Балтийское море с Черным. Викингские суда, вошедшие в Двину, могли спуститься вниз по Днепру и добраться аж до самого Киева. Длительные путешествия, занимающие по шесть и более недель, были такими протяженными, что Викинги могли добраться до черного моря и спуститься к столице Византии. Вторым по важности торговым путем Руси была морская дорога, связывающая Неву с Ладогой и, в конце концов, выходящая на Новгород. Из этой географической точки, викинги могли двинуться на юг, спустится по Ловати и волоком перетащить свои суда к Днепру. Третий путь начинался в финском заливе, откуда северяне могли напрямую двинуться к Новгороду или Онежскому озеру. Известно, что Викинги плавали и по Волге, которая напрямую выводила их к Каспийскому морю. Здесь северяне встречались с арабскими купцами, идущими из Багдада и даже караванами, предпринявшими 5,000 мильное путешествие из Китайских королевств.

Все вышеозначенные торговые пути были хорошо известны викингам. Объединившись с руссами, северяне могли использовать их для рейдов на побережье Черного и Каспийского моря, а также для внезапных ударов по Константинополю.

Что касается рабов, то практически все рейды были завязаны на добыче тралов. По-началу, рабами становились кельты, гаэлы, саксонцы, франки и венды. В рабы могли попасть даже представители других северных племен! К примеру, даны превращали в рабов норвежцев, а норвежцы с удовольствием преобразовывали в тралов данов. Единственное правило, касающееся захвата рабов, гласило, что рабами не могут быть соотечественники. Подобная предосторожность была необходима, ибо обиженные соседи хватались за мечи и устраивали обидчикам кровавую месть. Стоит отметить, что викинги захватывали рабов на продажу, поскольку сами не видели нужды в содержании такого количества тралов. Основными центрами работорговли, по всей видимости, были города Бирка и Хедеби, которые частенько посещали арабами и западными купцами.

В связи с распространением христианства, викингам пришлось сменить тактику рабовладельческих походов. Теперь северяне оставляли тралов-христиан для работы в

северных землях, тогда как восточным купцам доставались рабы язычники, захваченные на славянских и балтийских землях.

ЗАКОН

Несмотря на то, что общество викингов было ориентировано на силу личности, северяне чтили закон. В мире викингов были короли и благородные люди, но в обществе царили демократические свободы (естественно, демократия викингов была демократична лишь в определенной степени и по сути дела сводилась к голосованиям по ряду важных вопросов – прим.перев.). Кроме того, северяне собирали так называемые собрания, которые разрешали спорные вопросы между людьми и семьями. Такие собрания были известны, как тинги.

В состав тинга могли входить только свободные люди. Ярлы и херсиры не имели права участвовать в заседаниях тинга. Спорщики представали пред тингом для того, чтобы дать свои показания, после чего собрание выносило одобренный большинством вердикт. Как правило, тинги носили локальное значения, но запутанные дела отдавались на откуп в тинг из другой территории (то есть, спорщики представали перед независимым тингом).

Места сбора тингов считались священными. Как правило, заседания из поколения в поколения происходили в одном и том же месте. Во время проведения суда, было запрещено носить вытаскивать из ножен оружие. Обыкновенно, тинги проводились в заключении больших праздников, которые проходили несколько раз в год. Заседатели приезжали на тинг из удаленных ферм и уголков Скандинавии и садились в строго определенное место, которое передавалось от отца сыну. Тинг продолжался в течение нескольких дней, по ходу которых рассматривались все спорные случаи. Кроме того, что тинг был судом, он также был местом встречи старых друзей и товарищей. Впрочем, здесь же можно было легко заполучить новых врагов.

Лидер тинга считался главным законником, имеющим весомое влияние на тинг. По сути дела этот человек, был непререкаемым авторитетом, и ему было поручено следить за ходом официальных процедур, проходящих на собрании. Лидер тинга в обязательном порядке должен был быть свободным человеком.

В большинстве случаев, тинг решал споры между людьми, а также рассматривал различные преступления в число которых входили: споры о наследстве, убийства, кражи, оскорбления, а также брачные разводы. В последнем случае, женщина не выступала на тинге. На собрании ее представлял брат, отец или другое доверенное лицо мужского пола.

Обе стороны конфликта высказывали свою точку зрения на ведущееся дело. Собравшиеся на тинге свободные люди рассуждали над проблемой день или два, после чего выносили решение. Поскольку большинство дел были довольно простыми, собрание всех членов тинга не требовалось, и постановления выносила тройка предварительно отобранных судей. После того, как судьи выносили вердикт, спорщики должны были с ним согласиться. Если одна из сторон не соглашалась с решением, ее представители оказывались вне закона.

В отличие от современных судов, тинги викингов очень редко приговаривали виновного к казни или к жестокому наказанию. Поскольку тюрем не было, проблема перевоспитания провинившихся также отпадала. Таким образом, целью тинга было не покарание преступников, а нахождение приемлемого компромисса, который мог сохранить мир между семьями. Провинившийся, как правило, вносил за свои деяния плату, размер которой зависел от тяжести преступления. В некоторых случаях, подобный подход к судопроизводству превращал тинг в торг, в ходе которого победившая сторона стремилась обогатиться за счет проигравшей.

Тинги средневековой Скандинавии были похожи не столько на современные суды, сколько на политические ассамблеи. Последнее порождало множество проблем и неразрешимых столкновений. Очень часто получалось так, что тинги занимались не столько поиском виноватых, сколько спасением своих соседей. Делегаты тинга очень

редко сохраняли объективность и, как правило, голосовали за своих товарищей и знакомых. Люди, имеющие большее политическое влияние, вносили существенный голос в пользу победителя и проигравшего, при этом доводы свидетелей имели куда как меньшую степень важности, чем сейчас. Короче говоря, тинги были ареной не только юридической, но и политической борьбы!

Если тинг разбирал убийство, то виновная сторона должна была выплатить пострадавшим верегильд или «стоимость жизни». Величина выплаты зависела от локальных законов, самой ситуации, а также от отношений между семьями убийцы и убитого. Таким образом, если был убит влиятельный человек, то его стоимость жизни была значительно выше, чем стоимость жизни простого свободного жителя Скандинавии.

Обратите внимание, что поселение могло решить юридические проблемы не дожидаясь очередного тинга. К примеру, если Тролоф убил младшего сына Бьерна, поселение могло собрать собственный суд, для того, чтобы дело не вылилось в кровавую резню. Тролоф также был заинтересован в быстром мире с Бьерном, вследствие чего он послал к своему противнику друга – Снорри, дабы обсудить детали мирового соглашения. После бурных дебатов стороны пришли к компромиссу. Тролоф внес Бьерну верегильд и дело было замято.

Естественно, мировая была прежде всего политическим решением. Обе стороны конфликта приценивались к антагонисты, стараясь понять, какие привилегии можно получить в случае сохранения дружбы и какими неприятностями может грозить вражда. В том случае, если пострадавшая сторона решала не принимать верегильд, конфронтация практически обязательно выливалась в кровную вражду между семействами. Подобного развития событий старались избежать любой ценой, ибо в случае вражды семьи не брезговали убийствами женщин и детей противника. Удар отмщения приводил к волне убийств, которые могли продолжаться очень долго, унося по очереди жизни в противоположных семействах. Резня заканчивалась только тогда, когда один из родов пресекался.

В том случае, если человек отказывался принимать решение тинга, или совершал предательство или даже убил короля, его изгонял из рода и родного поселения не менее чем на три года. Кроме того, он становился вне закона. В некоторых случаях изгнание было бессрочным. Преступник должен был покинуть землю отцов взяв с собой лишь самое необходимое (иногда ему давали небольшой корабль груженный припасами). Друзья изгнанного могли повлиять на конечное решение, но в большинстве случаях северный социум оказывался неумолимым.

ИМЕНА ОДИНА

Одина знали под многими именами в разных странах и частях света. Ниже мы приводим список его самых известных имен.

Allfod – Отец всего сущего
Baleyg – Пламя в глазу
Biflindi – Метатель копья
Bileyg - Одноглазый
Bolverk – Творец Зла
Farmagud – Творец всего
Farmatyr – Творец всего
Fjolnir – Знающий все
Fjolsvid - Мудрейший
Grani – Восседающий на троне
Grim – Скрывающийся под маской
Grimnir – Скрывающийся под маской
Hangagud – Висящий бог

Haptagud – Бог богов
Har - Высший
Harbard - Серобородый
Helblindi – Тот кто слеп к смерти
Herjan - Налетчик
Herteit – Довольный войной
Hjalmberi – Одетый в шлем
Hnikar – Метатель копья
Hnikud - Метатель копья
Jalk – Великий неизвестный
Jafhnar - Высший
Omi – Тот кто говорит слова
Oski – Наполняющий желания
Sanngetal – Верный советчик
Sidhott - Длиннобородый
Sidskegg - Длиннобородый
Sigfod – Отец битв
Svipall - Изменяющий
Thekk – Довольный
Thridi - Третий
Thund – Высокий
Vak - Внимательный
Veratyr – Бог всех людей
Vidrir – Управляющий погодой
Ygg - Ужасающий

РЕЛИГИЯ

Тролоф перепрыгнул за борт судна и сказал, что может восседать как король в любом месте Исландии, ибо Тор наделал в этом месте бессчетное число каменных тронов...

– *Сага Эйрбиггья.*

Северная религия и ее практики до сих пор являются для нас тайной. Викинги, верующие в древних богов оставили в своих сагах очень мало описаний, касающихся этого явления. Когда на север Пришло христианство о старых путях многие предпочли забыть. Однако, поэты более поздних эпох обратили свой взор на языческую религию. В итоге подобных метаний на свет появился странный парадокс – мы больше знаем о самих северных Богах, нежели о ритуалах поклонения им.

Северные боги частенько встречались в мирах AD&D, вследствие чего мы не стали приводить их статистику на данных страницах. Мастера, решившие вставить их в свою кампанию могу обратить внимание на приложение Легенды и Знания.

На севере люди редко поклонялись одному богу (к примеру некоторые воины были ярыми поклонниками Тора). Как правило поклонение распространялось на целый пантеон, который мог помочь человеку в зависимости от сложившейся ситуации. AD&D игроки могут найти области ответственности богов в ранее упомянутом приложении Легенды и Знания.

Что касается храмов, то в Скандинавии их количество было не очень большим, поскольку большая часть религиозных церемоний свершалась в святых местах, в качестве которых выступали реки, холмы, озера и мегалиты. В некоторых ситуациях, викинги могли провести священные церемонии даже на локальной ферме, которая принимала на себе все функции храмового сооружения.

В викингском году было три важных праздника. Праздник начала весны, праздник середины лета и праздник начала осени. Эти церемонии всегда сопровождались пирами и

жертвоприношениями животных (изредка в жертву приносились и люди). Иногда празднества середины лета включали в себя церемонии, в ходе которых викинги просили у богов победу в следующих битвах. Оракулы пытались интерпретировать веления богов и сообщали результаты гаданий обычным северянам. Как правило, празднества продолжались в течение нескольких дней.

В каждом доме викингов стояли маленькие фигурки украшенные рунами. Они изображали собой богов и других мифических персонажей. Временами викинги оставляли перед этими фигурками подношения. Ритуалы связанные с использованием изображений не смогли сохраниться до наших дней.

Жители Скандинавии знали, что рядом с их домами живут представители старших магических рас. Для того, чтобы задобрить этих существ, викинги оставляли им подношения в виде фруктов и других вкусных припасов. Поскольку в мире фэнтази подобные существа действительно обитают рядом с людьми, игроки должны задабривать таких существ, дабы жить с ними в мире.

Стоит отметить, что некоторые герои сага, считали что в богах нужны нет и человек сам определяет свою судьбу. Такие персонажи истово отстаивали свою точку зрения. Особняком среди этих героев стоит Эгиль Скаллагримсон, который потерял в бою сына и решил отомстить богам моря, достигнув далеких берегов холодного океана. В каком-то смысле вера древних скандинавов была подобна сделке. Исполняя просьбу человека, боги требовали что-то взамен. Если человек нарушал договоренность, сделка считалась расторгнутой.

В любом случае, не подумайте только, что викинги были атеистами. Они истово верили в старых богов, причем их пантеон был велик и довольно сложен. Однако, в отличие от многих других религий, викинги не создали собственного религиозного института, наподобие церкви. Каждый человек, по мнению северян, сам ответствовал за собственную судьбу перед глазами богов.

ЧАСТЬ 8. АТЛАС ТЕМНЫХ ВЕКОВ

Реальность викингской кампании не ограничена землями Скандинавии. Герои могут отправиться в дальние странствия и даже посетить мифологические земли. Данная глава посвящена обзору самых интересных локаций, которые могут быть найдены персонажами в реалиях северного приключения. Все земли представленные в данной главе, могут быть найдены на цветной карте-вкладке, изображающей мир с точки зрения викингов.
Обратите внимание, что карта отображает не столько реальный мир, сколько видение мира с точки зрения обитателей Скандинавии. Север Европы обладает достаточно четкими и известными границами, тогда как более отдаленные земли часто изображены не верно или обладают многочисленными белыми пятнами. На краю мира располагаются мистические земли и территории заселенные чудовищами.
Текущая карта основана на карте образца 1440 года, которая, в свою очередь, является репликой с еще более древней карты. Найденная реликвия уникальна тем, что на ней представлены Гренландия, Исландия и Виннланд, которые не встречались на других изображения земного шара. До сих пор точно неизвестно является ли карта подделкой или это действительно уникальная находка, имеющая долгую историю. Как бы там ни было в действительности, мы вставили описываемое отображение Викингского мира в данную книгу, поскольку оно более всего удовлетворяет целям северной кампании.

СОЗДАНИЕ МИРА

Викинги придумали несколько мифов, объясняющих историю создания мира. По большей части они касаются жизни и смерти гиганта Имира. Перед созданием Земли (известной под именем Мидгард, или срединный мир), было создано несколько других, иномировых царств. Первым был сотворен Нифльхайм – царство холода и мрака, который в свою очередь был собран из девяти миров, принадлежащих мертвым. Потом настала очередь Муспельхайма, царства огня и жары. Муспельхайм стал домом гиганта Сурта, которому суждено уничтожить мир в день Рагнарока.
Между двумя вышеозначенными мирами расположилась река, на берегах которой лед столкнулся с огнем. Здесь и родился гигант Имир или Аургельмир. Из льда родились и другие гиганты, а потом и сам Один, вождь Аэсира. Один и его братья убили Имира, из тела которого был сформирован наш мир.
Из его крови появились моря и реки, его плоть сформировала землю, его кости стали горами, а скалы появились из зубов.
– *Эдда.*
Череп Имира стал небосводом, который поддержали четыре дварфа. При этом каждый дварф пришелся на одну сторону света. Искры, вырвавшиеся из недр Муспельхайма, породили солнце и звезды. Брови Имира стали стеной, отделившей мир богов от мира гигантов. Мозг гиганта стал облаками. Так был сотворен мир.

МИР С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ РОЛЬФА

В углу карты вы можете увидеть облик мира с точки зрения викингов. Эта карта является «научной», а не представляет мифологический взгляд северян на объективную реальность. Однако, на карте Мидгарда вы сможете найти множество фантастических локаций, которые, по мнению Викингов, действительно присутствовали в реальности.
Мир, по представлениям северян, был плоским диском. Со всех сторон его окружал великий океан Утхаф. За краем океана жил Мидгардсомр - змей Мидгарда, чудовище окружившее своим телом мир. Дальше простиралась неизвестность, но некоторые викинги считали, что змей отделяет Мидгард от Муспельхайма и Нифльхайма.
В центре мира находился Иерусалим. Континентов было три – Европа, Африка и Азия. Гренландия находилась на огромном расстоянии от Европы, тогда как Виннланд

оказывался частью Африки. Европу от Азии отделяла река Танаис, известная другим народам, как Дон.

ЗЕМЛИ ВИКИНГОВ

Африка: Викинги знали лишь о маленькой части Африки (северное побережье). Значительная часть континента оставалась для них загадкой. Высокая температура и горячий климат подсказывали викингам, что Африка граничит с Муспельхаймом.

Арабия: Викинги не посещали Арабию, но знали об ее существовании от арабских купцов. Временами викингские корабли входили в каспийское моря, где встречались с судами, капитаны которых плавали в Багдад. Основным центром викингско-арабской торговли был Итиль, располагающийся на Волге и Гурган, граничащий с каспийским морем. Здесь викинги продавали меха и рабов, покупая шелк, пряности и серебро, привезенное из Арабии, Индии и Китая.

Византия: Викинги знал о существовании Византийской империи и частенько плавали в Миклаград (Великий Город).Северяне предпринимали военные походы в Византию, но терпели поражение от смертоносного греческого огня. В 980 году, Викинги сформировали элитную гвардию Византийского императора, известную под именем Варангианцев.

Дания: Третья часть Скандинавии. Родная земля викингов. Во время темных веков в состав Дании были Халланд (юго-восточное побережье Швеции), Скейн и Блекинг. Иногда датское правление простиралось до самого Вика (ныне Ослофьорд, Норвегия). Южные датские земли граничили с владениями Вендов.

Дания изобиловала низменностями и болотами, песчаными дюнами. Значительная часть королевства была покрыта дубовыми лесами. Большая часть датских поселений располагалась на морском берегу.

Крупнейшим торговым центром Дании был Хедеби – место торговли викингов с франками и германцами. Город был защищен от врагов земляным валом. Немного к югу располагался Даневирке. Укрепленное поселение, охраняющее южную границу Дании. Помимо двух вышеозначенных городов, в Дании располагались такие центры торговли, как Виборг, Рибе, Шлезвиг, Архус и Джеллинг (резиденция короля). Король в Дании был один с самого начала эпохи Викингов. Во время темных веков правители Дании построили укрепления Аггерсборг, Трелльборг и Фикат.

Англия: Англия была известна викингам задолго до начала эпохи завоеваний. Во время Темных Веков территория Англии была разделена между многочисленными королями и аристократами, которые создали королевства: Мерсию, Восточную Англию, Нортумбрию и Уэссекс. При этом Лорды Уэссекса довольно активно расширяли свои владения с помощью политического влияния и грубой силы.

В начале Англия была только целью для рейдов, но потом викинги стали активно завоевывать ее территорию. Крупные монастыри, вроде Ионы, Линдесфарне и Ярроу подверглись разграблению. Те части Английской территории, что оказались под властью Викингов получили наименование Дэйнло. Территория Дэйнло постоянно менялась, но в ее состав обыкновенно включали Нортумбрию и Восточную Англию. При этом, центром Викингского правления был Йорк.

Фарерские острова: Выступающий из моря клочок земли, покрытый многочисленными холмами. Известные с начала Темных веков, Фарерские острова долгое время были прибежищем Ирландских монахов. В 9-ом веке Н.Э. викинги колонизировали Фареры, прогнав прочь прежних обитателей. Дома в этой местности возводились в основном из камня и торфа. Злаки росли плохо, так что обитатели островов были вынуждены разводить овец, заниматься рыбной ловлей и добычей китов.

Пик охоты на гигантских морских животных приходился на август. Добычу вытаскивали на берег, добывая мясо и китовый ус.

Земли франков: Также были известны как Франкская империя. В наши времена эта территория разделена между Францией и Германией. Во времена Темных Веков

Франкская империя была самым мощным государством Европы. Руководил ей с помощью верных паладинов сам Карл Великий. После смерти правителя, империя развалилась на враждующие куски, которые стали легкой добычей для викингов.

Но началу, натиск северян на Франкское королевство сдерживался цитаделями и наблюдательными постами, которые вовремя замечали идущие из-за моря вражеские корабли. Однако, когда в империи наступил хаос, сколько-нибудь серьезное сопротивление викингам прекратилось.

Воспользовавшись широкими полноводными реками королевства (Луарой и Сеной), викинги проникали вглубь франкской территории, грабя города, находившиеся вдали от морского берега. В результате рейдов были сожжены Париж и Орлеан. Местные лорды, слишком занятые враждой друг с другом, не смогли организовать Викингам противодействие и решили откупиться от северян крупной суммой денег.

Уверившись в слабости франкских правителей, викинги начали процесс колонизации империи. Пришельцев из-за моря было столь много, что Франкский король решил поступить территориальной целостностью своего королевства в обмен на прочный мир. Колония была названа Нормадией. Стоит отметить, что Нормадские завоевания завершили кровавую и яростную викингскую эпоху.

Гардарики: Дословно – Земля Укрепленных Городов. Именно так викинги называли Русь и прилегающие к ней территории. Несмотря на то, что большую часть населения Гардарики составляли славяне, шведские конунги сумели укрепить свои владычество в Холмгарде (Новгород), Алдейгюборге (Старая Ладога), Гнездове, Чернигове и Киеве. Здесь они стали известны под именем русов.

Гардарики с незапамятных времен была таинственной, волшебной землей. Ее гигантские территории были белым пятном для средневековых исследователей. Считалось, что глубины Гардарики заселены ужасными монстрами, гигантами и разнообразными чудовищами. В холодных степях этой бескрайней страны, согласно поверьям, обитали духи неупокоенных мертвецов, злые тролли и волшебники.

Гроенланд: Гренландия была открыта викингами около 900 Н.Э. Первые поселения на этой территории основал во время своей знаменитой экспедиции Эрик Рыжий (985 г.). Свое имя «Зеленая земля» получила потому, что в 10 в Н.Э. климат севера был значительно теплее, чем сейчас и по всей видимости он пришелся северянам по душе. В Гренландии было две крупных колонизированных области. Во-первых, восточное поселение вокруг Браттахильда и во-вторых, западное поселение рядом с Готхаб Фьорд. Стоит отметить, что Гренландия была бедна на пахотную землю и лес. Дома здесь строились по большей части из камня. Жизнь была трудной и зависела от торговых связей с Исландией и Скандинавскими королевствами. Товары первой необходимости обитатели Гренландии обменивали на шерсть, меха, шкурки морских котиков и китовый ус.

Большая часть Гренландии была покрыта льдами, за пространствами которых, по всей видимости обитали ледяные гиганты. Считалась, что снежные пределы описываемой земли связаны с царством мертвых – Нифльхаймом.

Хеллуланд: Регион современных островов Баффина. Получил название от тех громадных каменных глыб, что сформировали его территорию. До Хеллуланда никому не было дела, так что его единственными обитателями оставались лисы. Будучи северной территорией, данный остров считался прибежищем ледяных гигантов и прочих арктических чудовищ.

Ирландия: Была хорошо известна викингам, которые успешно строили на ней свои колонии. Центрами викингского влияния на остров были Дублин и Вотерфорд. Северяне вторглись в Ирландию в 800 году, но так и не смогли полностью завоевать остров. Воины между викингами и Ирландскими королями были постоянным и кровопролитным явлением, поскольку часть король была на стороне пришельцев, тогда как другая, яростно сражалась против них.

Ирландия Темных Веков была постоянным источником рабов, а также местом где наемники могли быстро получить работу. Война на острове шла практически непрерывно.

Исландия: Или Ледяная земля была колонизирована викингами Норвегии, Швеции, Англии и Фарерских островов. Первое плавание на остров было предпринято в 860 году теми монахами, что пытались найти себе новый дом. Настоящая колонизация началась в 870 году и продолжалась в течение 60 лет.

Исландия встретила завоевателей отвратительным климатом и пространствами, напрочь лишенными лесов. В центре острова доминировали глетчеры и пространства, заполненные застывшей лавой. Таким образом, викингам пришлось заниматься разведение скота просто для того, чтобы выжить. Злаковые культуры росли в Исландии неохотно. Больших городов на территории новых колоний никто строить не стал.

В отличие от других территорий, находящихся под контролем викингов, Исландия отказалась от классической феодальной системы, сформировав общество независимых свободных людей. Колонией управляло собрание, состоящее из 36 годи. Остров был разделен на четыре крупных района, каждый из которых имел свой собственный тинг и был разделен на три округа. Каждый округ контролировал один из годи. Таким образом, создавалась ясная и прозрачная система судопроизводства и управления.

Викинги Исландии продавали шерсть, шкурки морских котиков и других животных. Из внешнего мира колонисты привозили лес, зерно и предметы роскоши. Поскольку Исландия не знала власти правителей, в нее обычно бежали те норвежские викинги, что оказались вне закона. Как правило, беглецы брали с собой семьи, после чего начинали обустраивать новый дом.

Исландия получила широкую известность благодаря своим скальдам. Все письменные памятники викингского средневековья были созданы именно на этой земле.

Карелия: Ныне территория Финляндии и России. Земля лесов, озер и болот. Правителями этой земли являлись фины, но потом явились шведские короли, перебравшиеся через балтийское море, которые и установили здесь свое владычество.

Викинги считали, что среди финов обитает великое множество колдунов. Северные маги, как правило, старались предпринять паломничество в Карелию для того, чтобы приобщиться к тайной мудрости древнего народа. Внутренние территории Карелии, по представлениям северян были заселены гигантами и троллями. Карелия был одним из главных поставщиков дерева и меха.

Курляндия: Регион, находящийся в южной части Балтийского моря и заселенный по преимуществу Шведами. Викинги старались контролировать эту землю, поскольку рядом протекала Двина, важнейший источник связи между Киевом и Европой. Крупнейшими торговым центрами Курляндии были города Гробин и Трусо.

Сама по себе Курляндия редко подвергалась набегам, поскольку богатства в ней было мало, а добыть здесь можно было только рабов, да янтарь (этот материал использовался для создания красивых статуэток). Захваченные в Курляндии рабы в большинстве своем были язычники, так что викинги продавал их на рынках Хедеби.

Марклэнд: Или земля лесов - одна из трех территорий, найденных викингами за Гренландией. Вероятно, именем Марклэнд викинги называли Лабрадор или Ньюфаундлен. Территория была богата лесами, которые в свою очередь, были полны *скраелингами* (так северяне называли индейцев) и гигантами. Поселений в Марклэнде было мало, но корабли частенько приставали к ее берегам, дабы собрать ценный лес.

Норвегия: Еще одна скандинавская территория, представляющая собой тонкую, гористую полоску земли, вытянувшуюся у моря. Береговая полоса Норвегии изрезана фьордами, поблизости от которых обитают местные жители. Эта холодная земля является сердцем викингской цивилизации.

Норвегия Темных Веков была разделена на несколько территорий. На юге (т.е. на месте современного Осла) располагался Викин – обитель Норвежских королей. Именно здесь располагались самые крепкие хозяйства и был высок оборот товаров с соседними северными королевствами. Важнейшим торговым центром Викина был город Каупанг. В

западной части страны располагались мрачные пространства Тронделлага. Купцы обходили их стороны, предпочитая путешествовать по берегу моря.
Та часть Норвегии, что находилась южнее Викина, была никому не нужна, поскольку в ней преобладала бедная ресурсами, гористая местность, рассеченная узкими провалами ущелий. Доминирующим городом этой территории был Берген.
К северу от Бергена располагалась территория Тронделаг, богатая фермами и обладающая хорошими дорогами. Большая часть ярлов обладала владениями именно на этой земле.
Еще севернее лежала Лапландия. Будучи формально независимой, эта земля платила подати ярлу Тронделага. Лапландцы были известны за свои волшебные способности, но эти люди имели мало оснований помогать викингам в битвах.
Оркнейские острова: Эти острова, располагающиеся севернее Шотландии были заселены в самом начале Темных Веков. На скорость колонизации влияла близость территории к Англии, а также удачное расположение островов относительно Норвегии. мореплаватели из Ирландии, Исландии и Фарерских островов часто оставались на Оркнеях дабы переждать тяжелую зиму.
Поскольку северная часть островов была практически лишена лесов, обитатели Фарер строили дома из камня. Земледелие на данной территории также было тяжелым занятием, вследствие чего северяне существовали в первую очередь за счет охоты. Основной статьей локального товарооборота было солод.
Оркнейские острова находились под наследственным правлением ярлов. В начале, ярл был подданным короля Норвегии, но потом он получил большую независимость. По большей части, правители Оркнейских островов были малодружелюбны, что выливалось в регулярные конфликты с другими ярлами и правителями Шотландии.
Пермия: Или Бьярмалэнд – холодная и суровая земля, заселенная различными чудовищами. Достичь ее можно было лишь после долгого и опасного путешествия вокруг северной оконечности Норвегии. В лесах Пермии бродили гиганты и монстры, тогда как ее правители все поголовно были волшебниками. Темные леса страны были заселены многочисленными животными, чья шкура ценилась на вес золота. Склоны гор изобиловали специальными местами, где люди пытались задобрить мертвых, оставляя во время путешествия горсть серебра. Естественно, подобные сокровища было достать невероятно сложно, ибо обитатели Пермии ненавидели викингов. Колдуны Пермии представляли собой серьезную опасть даже для хорошо подготовленного отряда искателей приключений.
Сакслэнд: Эта земля, лежащая к югу от Дании, когда-то была частью Франкской империи. Основным торговым центром Сакслэнда являлся Бремен – регулярно подвергавшийся атакам викингов. Стоит отметить, что саксонцы всегда защищали свои города частоколом и рвами, что создавало северянам определенные трудности.
Саксонцы были замечательными купцами и частенько посещали Хедеби, привозя с собой изделия из стекла и другие ценности.
Шотландия: Север Нортумбрии – земля диких и свободолюбивых горцев. Местные обитатели скотты, давно смешались с пиктами, кельтами и северянами. Пытаясь сохранить свою независимость, Шотландские короли были вынуждены драться со своими южными соседями – саксами. Впрочем, в некоторых случаях, горцы объединялись с саксонцами для совместного противостояния викингам или ирландцам. Несмотря на то, что викинги изредка предпринимали нападение на Шотландию, земля эта была известна своей бедностью и никогда не считалась лакомой добычей.
С другой стороны, шотландские монастыри пользовались изрядной популярностью у тех, кто приходил из-за моря. В частности, любимой целью викингских рейдов долгое время оставался монастырь на острове Иона.
Швеция: Третья земля, входящая в состав истинной Скандинавии. Разделена на три крупные территории. Южная область Швеции – Готалэнд - представляет собой низину, покрытую реками и озерами. Викинги Готаланда не имели выхода к Северному морю и по

этой причине сконцентрировали свое внимание на Балтике. Поселение Шведских северян были основаны также на территории Финляндии и России. Средняя часть Швеции, покрытая лесами, является местностью долин и носит название Свеаланд. Свеаланд – центр Шведской власти и место расположения Упсаллы, столицы шведского короля. Поблизости от Упсаллы находится Бирка, крупнейший торговый центр Швеции.
Северная часть страны называется Норрланд. Заселена она мало, но при этом является источником ценнейших ресурсов – мехов, леса и железа.
Свеаланд всегда находится под контролем одного короля, который избирался народом Швеции.
Тафесталанд: Еще одна территория, находящаяся на современных Финских и Русских землях. Подобно другим земля севера, Тафесталанд богат лесом и мехом. Здесь, по представлению викингов жили гиганты и тролли, а земля была полна невообразимыми чудесами.
Винланд: В переводе со старо-норвежского Винланд означает «виноградная земля». Таким образом, Лайф Эрриксон назвал территорию современного Ньюфаундленда. Викинги основали на побережье Америки незначительные поселения, которые вскоре были уничтожены индейцами. Согласно викингским верованиям в богатых лесах этой земли жили гиганты.
Винландские колонии не смогли обеспечить своё самостоятельное существование, поскольку находились на периферии мира Темных Веков.
Вендланд: Земля Вендов, располагающаяся к юго-востоку от Дании. Подобно саксонцам венды торговали с викингами, а также с датскими и шведскими поселениями, расположившимися на берегу Балтийского моря. Основным торговым центром Вендланда считался Волин, находящиеся рядом с устьем Одера. По всей видимости, Волин был крупнейшим торговым центром средней части Европы.
Стоит отметить, что венды и викинги не всегда жили в мире. И те и другие предпринимали рейды на территорию своих соседей, но за северянами оставалось небольшое преимущество. Из-за близости к границе, Даневирке и Хедеби были укреплены, но в конце эпохи Викингов подверглись разграблению вендами.

ВООБРАЖАЕМЫЕ ЗЕМЛИ

Кроме реальных земель средневековой Европы, мы решили вставить в эту книгу описание фантастических территорий, частенько встречающихся в северном фольклоре. Некоторые из этих мест считались домом богов (в частности Асгард и Нифльхайм).
Нижеприведенные территории не были описаны нами в деталях, но мы упомянули о тех Богах, что поселились в их пределах. Мастер решивший изучить данные земли более внимательно должен обратиться к приложению *Легенды и Знания* или прочитать более серьезные источники (в частности перевод Старшей Эдды). Впрочем, недостающие детали ДМ может выдумать сам, умело вписав их в викингское окружение.
Нижепредставленные земли не могут быть найдены на географических картах реальной Европы. Поэтому и мастер и игроки должны считать, что они находятся где-то в востоку от Пермии. Для их достижения персонажам придется преступить через таинственную границу, отделяющую наш мир от Иномировых пространств. Граница может быть отмечена сильным штормом обрушившимся на корабль, или пургой, яростно заметающей в лесу человеческие следы. Иной мир может существовать в любой точке реальности, в том числе и поблизости от человеческого жилья.

Альфхейм: Дом эльфов, который считается частью Асгарда.
Асгард: Дом Аэсиров, 12 основных Богов скандинавской мифологии. Говорят что он находится выше или в центре Мидграда – земли людей. Асгарад представляет собой равнину, по которой протекает множество рек. В его пределах расположены 12 прекрасных дворцов, являющихся домами Аэсиров. Самым известным из них является

Валгалла, обитель Одина, в которую попадают павшие герои. В день Рагнарока эти воины вступят в схватку с гигантами и потерпят от последних сокрушительное поражение.
Гейродаргардар: Столица Рисалэнда или земли Гигантов. Здесь живет их король со своими слугами.
Гласисвелир: Или долины Гласира – земля управляемая Гигантами. По предположению викингов, Гласисвелир находился к востоку от Пермии и был вынужден платить дань королю гигантов из Рисалэнда. Через описываемую территорию протекала река Херма, которая разделяла Гласисвелир на две части. Королем Гласисвелира являлся гигант по имени Готмунд.
Грундир: Подконтрольная ярлам земля, лежащая между Рисалэндом и Йотунхаймом. Правил здесь могущественный волшебник Эрл Агди, а его резиденцией был Гнипалэнд. Помощниками Агди были не люди, а тролли!
Йотунхайм: Дом Йотунов – могущественных гигантов скандинавской мифологии. Эта дикая, поросшая лесом земля находится к востоку от Асгарда, тогда как ее обитатели известны своей давней враждой с Аэсирами.
Мирквуд: Пустынный лес, находящийся к югу от заселенных людьми территорий. В некоторых случаях, Мирквуд описывался подобно лесам, покрывавшим территорию средневековой Германии. Согласно северной мифологии, описываемая территория была границей, отделявшей Муспельхайм от других земель. Свое имя мирквуд получил из-за того, что внутри его пределов скрывались монстры, тролли и другие опасные чудовища.
Муспельхайм: Мифическая земля огня и жары, на пространствах которой появились огненные гиганты. В один из дней, сыны Муспеля атакуют Асгард и одержат над ним победу, что станет концом мира. Весьма вероятно, что первые упоминания о Муспельхайме возникли тогда, когда викинги увидели Африку или Аравию.
Нифльхайм: Еще одно мифологическое царство, известное, как земля Мертвых. Находится к северу от Асгарда и отделена от всего остального мира океанами и подземными туннелями. Нифльхайм состоит из девяти различных царств, в которые мертвые отправляются по приказу Одина. Это холодное и темное место, исполненное леденящего ужаса. Обитают здесь ядовитые змеи, а под сводами залов слышны отдаленые крики агонии.
Ноатаун: Место расположенное в неизвестности, находящее под властью неизвестного короля. Прославилось благодаря амазонкам.
Рисалэнд: Рисалэнд или Гиантлэнд находится к востоку от Пермии. Это великое королевство, находящееся под властью гигантов. Его столицей является город Гейродгардар. За пределами Рисалэнда располагаются Йотунхайм.

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS
2th EDITION

ВИКИНГИ

ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

“ОТ ГНЕВА НОРМАНОВ ЗАЩИТИ НАС, ГОСПОДЬ”

Теперь вы можете отправиться вместе со своими игроками в увлекательное путешествие по миру Скандинавского севера. Игровое приложение является не столько фантастическим, сколько историческим сеттингом, содержащим информацию о новых классах, новой магии, новых рунических заклинаниях, новых монстрах и новых сокровищах. Кроме того, на страницах книги приведена информация об исторических реалиях Темных Веков. Карты и приложения помогут вам составить полную картину реалий Северной Европы 9-10 века Н.Э.

Advanced Dungeons And Dragons, AD&D и TSR logo являются торговыми марками TSR.Inc
(c) 1991, TSR.Inc.

ПЕРЕВОД: MR.GARRET